
OK PC
695 ptas.
revista de videojuegos de PC
Año V • Nº 50
JUEGO COMPLETO
Pea Shootin´Pete
MANUAL DENTRO DE LA REVISTA
• Virtua Fighter
• Urban Runner
• Settler 2
• Monty Python: The Quest for The Holy Grial
• Heroes of Might and Magic II
• Sherlock Holmes 2
• Deathkeep
• Road Rash
Y LAS SOLUCIONES DE...
• Lords of Midnight •
• Dungeon Master II •
• Mission Critical •
• The Dig •
• Phantasmagoria •
LARPRESS, S.A.
8 414090 201261 00050
THE GENE MACHINE



NUESTRA PORTADA

A finales del siglo XIX, un loco científico intentaba conquistar el mundo con un ejército de monstruos mitad animales, mitad humanos. Sólo un valiente caballero inglés será el único que podrá salvar la Tierra en una excitante aventura gráfica.

AL OTRO LADO DEL ESPEJO

Doom, un mito en la historia de los juegos tendrá que ser recordado por dos motivos contradictorios: la violencia y terror que se esconden en sus escenarios, y la sana diversión de compartir una aventura con seres humanos de verdad.

Es curioso cómo un juego donde hay que exterminar a infinidad de monstruos a base de adrenalina y sangre fría, pueda transformarse en un divertido escenario donde podemos volver a aquellos inocentes años y jugar de nuevo con esos amigos que no olvidaremos nunca, a pesar de reventarles con una bola de plasma o acribillarles a balazos.

Jugar es necesario y hasta beneficioso a cualquier edad, ya que despierta la inteligencia, potencia facultades físicas y, sobre todo, si se hace en compañía de otras personas, nos hace ser más sociables. Todo el mundo ha comprobado que al compartir una circunstancia con otra persona, casi siempre se ha creado un vínculo de amistad.

El caso es que hasta hace bien poco, por motivos técnicos o falta de visión, los juegos de ordenador no permitían la presencia de otro jugador humano y los programadores se partían el cráneo haciendo que el ordenador supliese a esa otra persona. Gracias a ellos, la investigación de la Inteligencia Artificial aún no se ha abandonado.

El ser humano es un ser social, necesita una comunidad para desarrollarse, pese a que algunos pretenden encerrarnos solos en una habitación para el resto de nuestros días con cierto tipo de juegos.

Todavía hay mucha gente que no ha experimentado los juegos de ordenador "multiusuario" y la verdad es que no es tan difícil. En mucha salas recreativas hay máquinas que permiten jugar hasta cuatro personas conduciendo coches deportivos o motos de carreras. Y en casa, con tan sólo un módem se puede jugar por teléfono contra un amigo a juegos como *Doom*, *Command & Conquer*, *Hexen*, *Screamer*, *Warcraft 2*, *Duke Nukem 3D* o, incluso, al último de Id Software, *Quake*.

Otra ventaja de jugar con otras personas es que cada partida es diferente, ya que la inteligencia de los contrincantes suele ser terriblemente mejor que la máquina, aunque también puede pasar que algún amigo no sirva ni para hacer de fantasma en el célebre *Comecocos*.



Director: Miguel Angel Alcalde.
Redactor Jefe: Enrique Maldonado Rollizo.
Redactores: Carlos F. Mateos y Angel Francisco Jiménez.
Colaboradores: Julián Pérez, José Villalba Medina, Fernando Pertierra, Javier Toledo, "Alan Wilder", "Gengis Khan", "Alhenea" y Luis Gallego.
Fotografía: Carlos Tuñón.
Diseño: Luis de Miguel, Estudio.
Directora de publicidad: Esther Lobo.
Delegación Barcelona: Isidro Iglesias. C/. Casanova 36, 4º-3º. 08011 Barcelona. Tel: (93)451 89 07. Fax (93) 451 83 23.

Es una publicación de:



Director Editorial: Julio Rodriguez.
Director de Producción: Gregorio Goñi.
Redacción, administración y suscripciones: Plaza República del Ecuador, nº2, 1º dcha. Tel.: (91) 457 91 91 - Fax: (91) 457 98 36 28016 Madrid, España
Fotomecánica: Fototrama
Imprime: Rivadeneyra.
Depósito Legal: M-24602-92
Printed in Spain IX-96.

Distribuye: COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Tel.: (93) 680 03 60.
Distribución en América: Iberoamericana Ediciones, S.A. C/Leonor de la Corte 6035 Quinta Normal. Santiago (Chile). Tel.: (562) 774 82 87, Fax (562) 774 82 89
Importador exclusivo para Mexico: C.E.D.E., S.A. de C.V. C/Castilla Nº266. D.P.:03400 México D.F. Tel.: (525) 301-2464
Canarias, Ceuta y Melilla 695 Ptas.

SUMARIO

PEA SHOOTIN' PETE GUERRA A LAS POMPAS

Las conversiones al ordenador de máquinas recreativas contituyen uno de los géneros más solicitados por los usuarios. El juego que este mes regalamos está basado en el famoso Pang!, incorporando nuevos elementos en la pantalla para que sea aún más divertido. En vez de pistolas de rayos, como única arma tienes una cerbatana e infinidad de guisantes. Sin duda, son la mejor respuesta a la terrible invasión alienígena que de nuevo amenaza la Tierra.

Pág. 16



SHERLOCK HOLMES II

Nuevas aventuras de un detective mítico. Esta vez en un entorno con gráficos renderizados y actores reales para hacer más creíble un juego maravilloso.

URBAN RUNNER

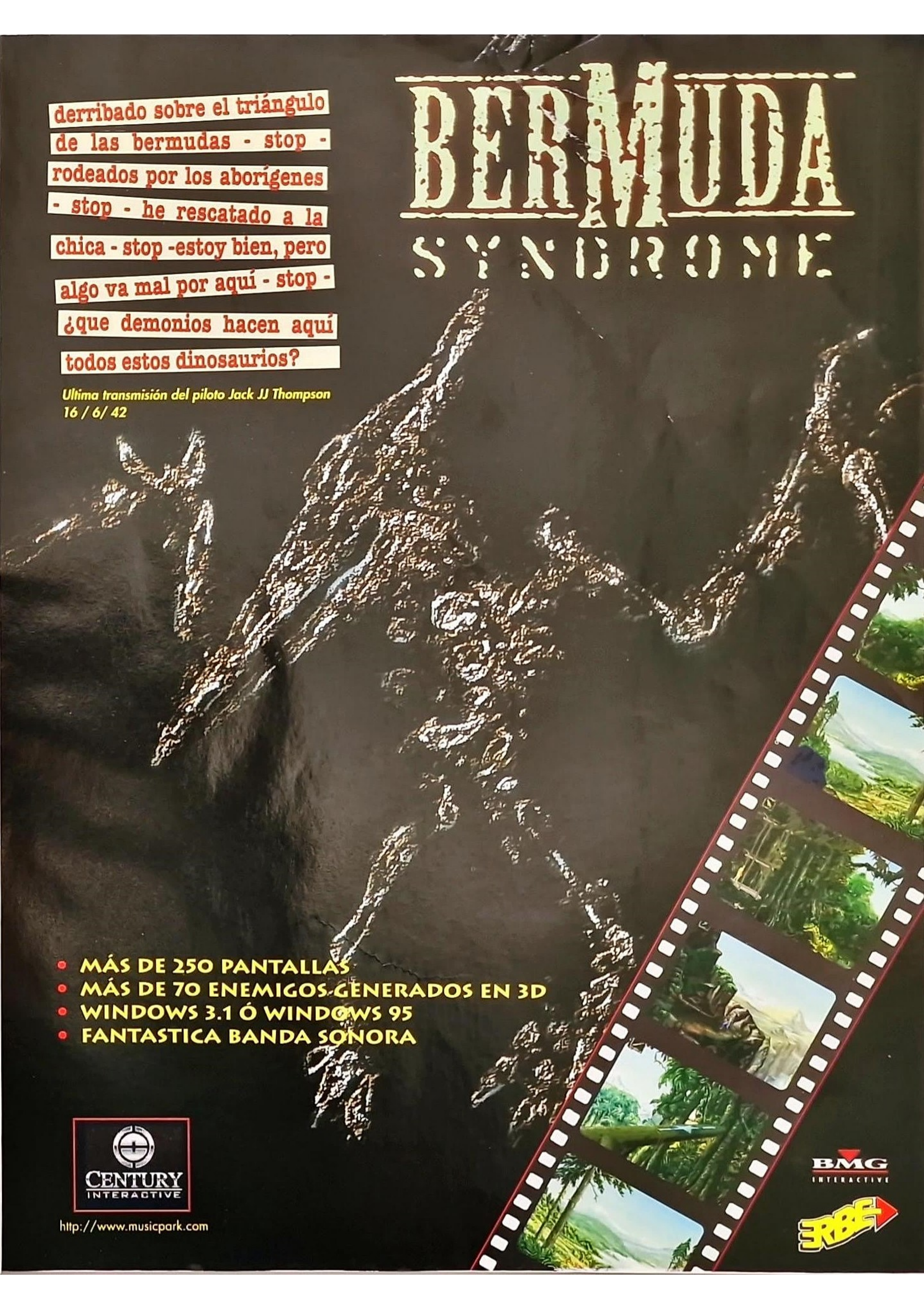
Pág. 40



La vida de un periodista es muy difícil, sobre todo si tienes a la Mafia y a la Policia pisándote los talones con la única intención de liquidarte.



EN ESTE NUMERO



BERMUDA
SYNDROME
derribado sobre el triángulo
de las bermudas - stop -
rodeados por los aborígenes
- stop - he rescatado a la
chica - stop -estoy bien, pero
algo va mal por aquí - stop -
¿que demonios hacen aquí
todos estos dinosaurios?
Ultima transmisión del piloto Jack JJ Thompson
16 / 6/ 42
• MÁS DE 250 PANTALLAS
• MÁS DE 70 ENEMIGOS GENERADOS EN 3D
• WINDOWS 3.1 Ó WINDOWS 95
• FANTASTICA BANDA SONORA
CENTURY
INTERACTIVE
http://www.musicpark.com
BMG
INTERACTIVE
ERBE



FLASHES

Gremlin inaugura una página Web, creada especialmente para sus productos. Trucos, novedades, soluciones, comentarios y todo lo que te puedas imaginar acerca de los mundos creados por esta compañía programadora. La dirección es: http://www.gremlin.com

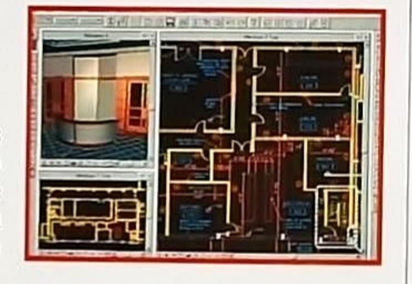
El grupo de humor británico *Monty Pithon* tiene su propia página Web en Internet. En ella podremos hallar información acerca de los juegos de los que son protagonistas, chistes y tonterías varias. La dirección es: http://www.pythonline.com

CEAC, con motivo de su 50 aniversario, ha desarrollado un proyecto educativo de primera magnitud. Cursos tan interesantes como el de Windows 3.1, Windows 95, Lotus 1-2-3 para Windows, Word Perfect para Windows, dBase para Windows y Corel Draw van a estar disponibles para todos los usuarios de ordenador con ganas de aprender.

Acclaim ha contratado los servicios de *Nichimen Graphics*. Fruto de esta unión, la compañía programadora pretende realizar los juegos tridimensionales de la nueva generación, usando la gran tecnología en creación de gráficos 3D que tiene la otra empresa.



El SYSTEM INAUGURA UN CAFE INTERNET



Más de doscientas personas asistieron a la primera apertura de las puertas de este domo que junta el mundo de la información de Internet, con lo sociable de los pubs de moda.

Con sus diez ordenadores de última generación con procesador Intel, conectados continuamente a Internet, todos aquellos que vayan a tomarse una consumición, van a poder acceder gratuitamente durante media hora.

Dentro de un espacio de 200 m², perfectamente acondicionados, podremos tomar una copa con alguien que se encuentre al otro lado en un país tan lejano como puede ser Japón.

También se encuentran a la venta en una zona especial para ello, todos los productos relacionados con el mundo de Internet, ordenadores, fax-módem, navegadores, libros, etc.



LAS GUERRAS DE THE AVALON HILL COMPANY



Esta prestigiosa compañía programadora, famosa por sus juegos de estrategia, tiene previsto sacar al mercado tres nuevos títulos que sorprenderán a todos aquellos a los que les gusten los wargames.

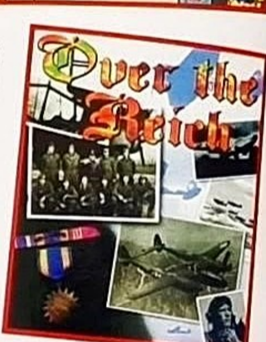




Third Reich nos da la oportunidad de revivir la lucha entre los aliados y los alemanes durante la II Guerra Mundial. El juego estará dividido en casillas, por las que podremos mover nuestras tropas en nuestro turno, teniendo que vencer a nuestro contrincante. Este título es una adaptación del popular juego de tablero *WWII*.



Over the Reich también está ambientado en la II Guerra Mundial. Tú comandas un escuadrón aliado o alemán. El juego ha sido concebido para que sea una mezcla de estrategia y de rol. Existen 19 tipos de avión, bombarderos, etc. También está la opción de juego por red, módem e incluso Internet para disfrutar de una partida con tus amigos.



Wooden Ships & Iron Men cambia radicalmente de escenario, para introducirnos directamente en plena batalla de piratas y bucaneros. Tendrás que contratar tripulación, mejorar tu barco y luchar contra otros corsarios haciendo que nuestra bandera sea la más temida de los siete mares.

DARKENING, UN TITULO QUE SE HA HECHO ESPERAR





Este es otro de los juegos más caros de la historia, pues su realización ha sido prácticamente igual a la de una película. Muchos actores para protagonizar una historia futurista donde la humanidad se encuentra de nuevo en peligro.





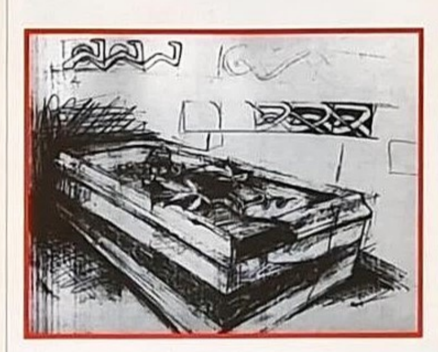
Por otro lado, *Soviet Strike* es un arcade bélico en el que controlamos un helicóptero de combate. La perspectiva recuerda enormemente a títulos como *Desert Strike* o *Jungle Strike*.

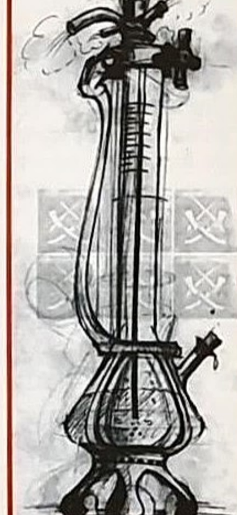
DOS EXITOS SEGUROS

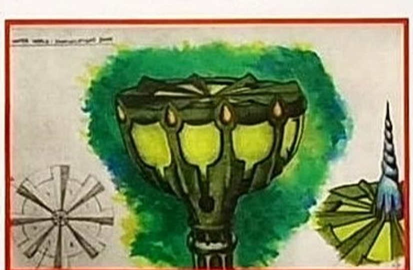
Gametek está a punto de finalizar dos nuevos títulos, uno dentro del género de las aventuras y otro de inteligencia.

Soul Hunt es una aventura llena de acción y misterio. El vídeo en tiempo real va a ser el sistema gráfico empleado en todo momento, lo que va a aumentar la realidad de la acción enormemente.

Net: Zone nos introduce en un mundo de realidad virtual lleno de enigmas y rompecabezas que tendremos que resolver usando todo nuestro intelecto.







TRES TITULOS DE SCI

Todos los integrantes de esta compañía programadora llevan meses trabajando sin cesar para llevar a cabo sus tres actuales y más ambiciosos proyectos, *Carmageddon*, *SWIV 3D* y *XS*:

Carmageddon: Este título va a representar lo último de lo último en lo que a juego de conducción tridimensional se refiere. Nuestra misión será ganar la carrera a la vez que dejamos en la cuneta a nuestros contrincantes. Cada vez que juegues sentirás que estás delante de una máquina recreativa y es que el nivel de acción es trepidante.



SWIV 3D: Es una nueva parte de un juego que salió allá por 1991 para el Spectrum. ¿Recordáis el arcade en el que podías controlar indistintamente un helicóptero y un tanque? Pues de nuevo lo vas a poder hacer y en esta ocasión, tridimensionalmente.



XS: Un juego de lucha en primera persona que incluye sesenta oponentes diferentes, cada uno con su estilo de lucha, veinte escenarios distintos, trampas y un inventario de armas realmente vasto.



GANADORES DEL CONCURSO *PRAY FOR DEATH*

GANADORES:

- ANGEL VERA CUESTA (CIUDAD REAL)
- DAVID COBOS BLANCO (MALAGA)
- PATXI VIADERO AZKONA (VIZCAYA

FINALISTAS:

- EDUARDO GARCIA ESCUDERO (BARCELONA)
- PEDRO LOPEZ LOPEZ (VIZCAYA)
- FLORENTINA GAVILANES SORIA (MADRID)
- JOSE JAVIER ALVENTOSA CUELLAR (CORDOBA)
- LUIS ANTONIO CAPARROS LLODRA (PALMA DE MALLORCA)
- DANIEL DIAZ OTI (MADRID)
- ALBERT VALDIVIA MILL (BARCELONA)
- IKER ESTEBANEZ MERINO (SAN SEBASTIAN)
- JUAN CARLOS PAREJO CALZADO (MADRID)
- ANTONIO LOPEZ LORENTE (SEVILLA)
- JOSE TEIJELO GONZALEZ (VIZCAYA)
- JOSE MANUEL CALVO GONZALEZ (HUELVA)
- TOÑI RODRIGUEZ PAJARES (MADRID)
- JOSE TORRES CHECLA (LA CORUÑA)
- MIGUEL GARCIA PEREZ (MADRID)
- CARLOS BASADRE BRAVO (CADIZ)
- ANGELA MONTALVO RUIZ (JAEN)

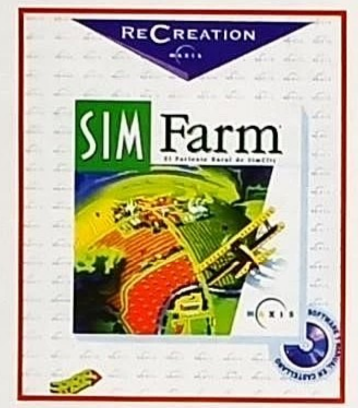
SPYCRAFT TAMBIEN ES UNA PELICULA

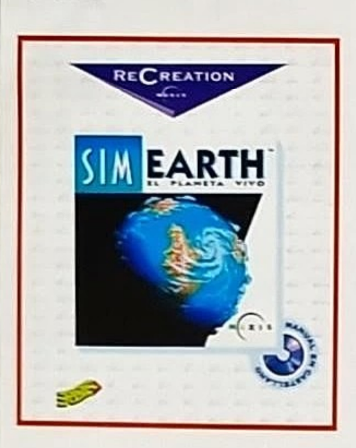
Cuando vimos en nuestros ordenadores esta impresionante aventura de Activision, todos los que formamos la redacción, llegamos a la conclusión de que el increíble argumento era digno de una superproducción cinematográfica y, casualidades de la vida, así ha sido. Asesinatos, intriga, conflictos políticos y los asuntos internos de la C.I.A. y el F.B.I. que tanto nos sorprendieron jugando a *Spycraft*, ahora van a aparecer en la pantalla grande.

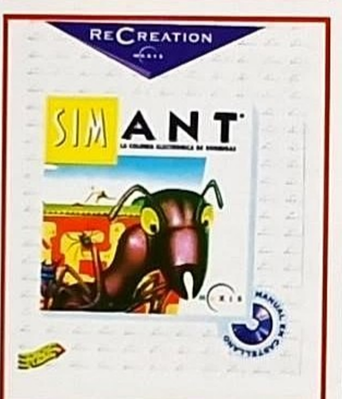
RELANZAMIENTOS DE CLASICOS

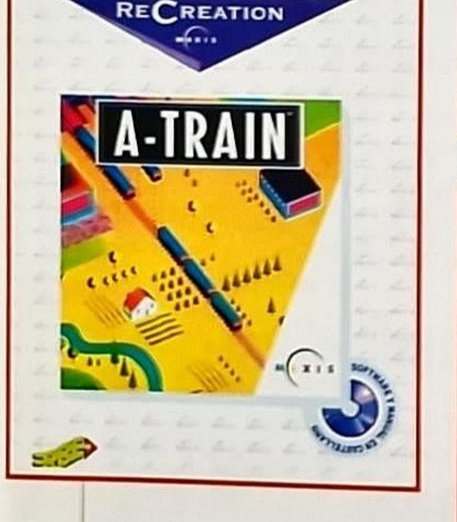
Erbe tiene previsto sacar de nuevo al mercado los títulos más famosos de Maxis, a un precio de 1.995 ptas. Todos van a salir en formato de CD-ROM, lo que liberará tu disco duro de los numerosos megas de información que las anteriores versiones nos obligaban a instalar. Esta es una relación de los títulos reeditados:

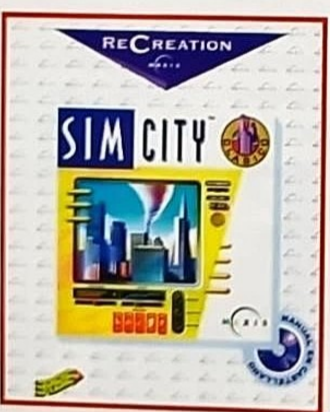
Sim City
Sim Farm
A-Train
Sim Earth
Sim Ant



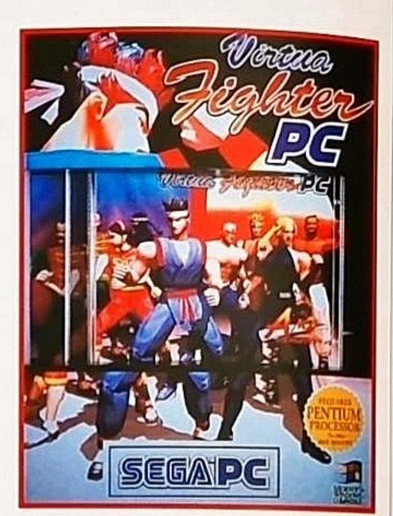








SEGA SE UNE AL PC



Tras ser durante muchos años líder del mercado de las consolas, junto a su gran compañía rival (Nintendo), Sega ha tomado la decisión de convertir sus grandes éxitos al formato PC. El motivo es, sin duda, abarcar a un público que jamás había tomado contacto con las consolas, pero que pasa muchas horas jugando en su ordenador. Además, es una buena excusa para que todos disfrutemos de Sonic y sus aventuras.

Precisamente, la mascota oficial de Sega es de los primeros títulos que saldrán al mercado. Su aparición se prevé para finales de 1996 y, como ocurre en las versiones de consola, nuestro amigo Sonic tiene que destruir al doctor Robotnik para rescatar a Amy, su novia de toda la vida. Este juego cuenta con unos estupendos gráficos y una vertiginosa velocidad, que le han hecho famoso en todo el mundo.

Por otra parte, Sega también nos obsequiará con jugosas novedades como *Virtua Fighter PC*, sin duda el mejor juego de lucha de las máquinas recreativas durante mucho tiempo, y una versión de *Tetris* denominada *Baku Baku animal*, donde además de formar líneas con las figuras que caen, podemos encontrar muchas animaciones, sorpresas ocultas y una banda sonora de gran calidad.











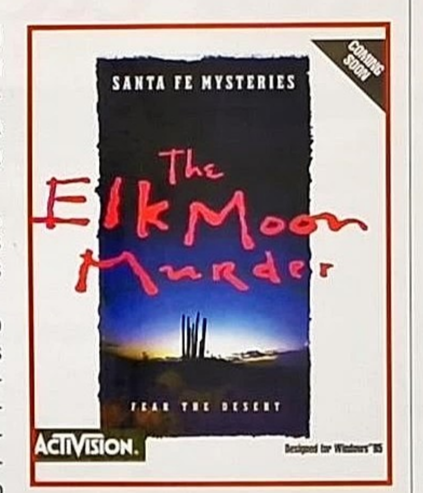
VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT ANUNCIA SU VENTA DIRECTA



Virgin Interactive Entertainment España anuncia que a partir del 15 de septiembre empezará la venta y distribución directa a todos sus clientes. Esto ocurrirá justo al cumplirse un año de actividad de la empresa.

Esta nueva actividad supone un aumento en su plantilla de más del cincuenta por ciento entre comerciales, administrativos, servicio técnico, etc.

TERROR EN MEJICO



The Elkmoon Murder es el nuevo título que Activision ha finalizado. El juego nos introduce en una terrorífica aventura en tierras mejicanas, donde se ha cometido un brutal asesinato.

Tú, como detective privado, vas a tener que encontrar a los sospechosos, los móviles, las pruebas...

En tu contra vas a tenerlo todo y muy pocas van a ser las ayudas de que vas a disponer, pues la temerosa gente que habita el pueblo de Santa Fe, donde se ha producido el suceso, no quiere colaborar por miedo a que el asesino descubra que se han ido de la lengua.

The Elkmoon Murder vuelve a mezclar en una aventura los gráficos generados por ordenador, con el vídeo en tiempo real, pues parece que esta amalgama les ha reportado gran éxito.

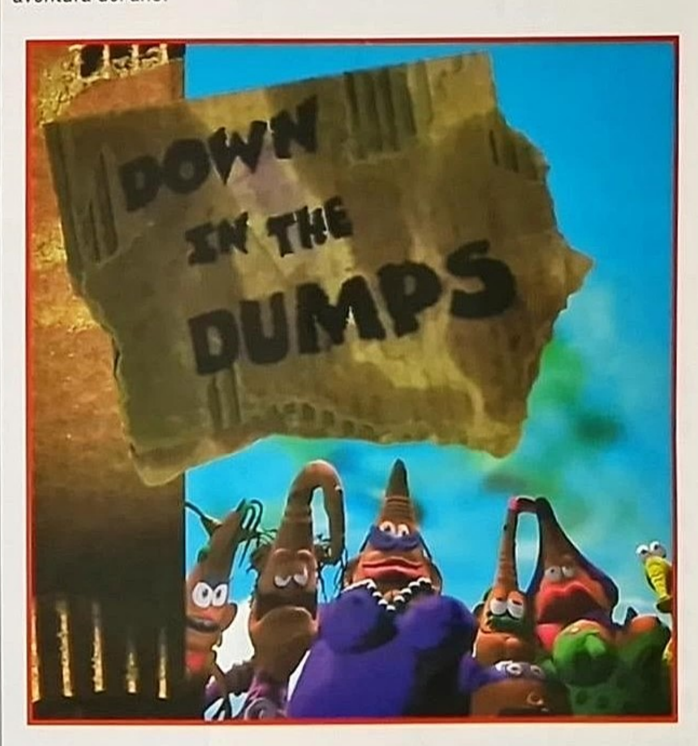
AVENTURAS EN EL BASURERO

Down in the Dumps es el nuevo título que Philips tiene previsto sacar al mercado con Erbe como intermediaria. El juego es una aventura gráfica que trata las peripecias de los blubs.

Los blubs son una familia de extraterrestres que, debido a un accidente de tráfico, terminan sus vacaciones estrellándose en un asqueroso basurero de la Tierra. Su misión va a ser encontrar las piezas necesarias para arreglar su nave y volver a su mundo.

Los gráficos van a ser el punto fuerte del juego, pues tanto los escenarios como los personajes han sido renderizados en tres dimensiones, dándoles un efecto increíble, hasta el punto de parecer reales.

Dentro de muy poco tendréis más noticias acerca de lo que puede ser la aventura del año.



EDGE 3D 3400 XL



Multimedia acelerada

Los juegos de hoy en día piden más y más requerimientos. Ya no se conforman con instalarse en cientos de megas de disco duro o un microprocesador a velocidades de vértigo. Las escenas cinematográficas interactivas, los entornos en tres dimensiones y otras maravillas visuales solicitan los servicios de una todopoderosa tarjeta de vídeo. Pues bien, hoy presentamos a la reina de este particular y maravilloso lugar.



Cuando el 386 empezó a expandir sus dominios por el mercado español, todavía eran bastante corrientes las tarjetas EGA y CGA. Incluso el estándar Hercules era el líder en muchas empresas que sólo necesitaban gráficos como los de barra o de "tarta" para sus presentaciones.

Pero tras la llegada de Windows 3.0, las compañías de software sofisticaron hasta tal punto sus programas que estos necesitaban de un soporte gráfico lo bastante potente como para dar soporte a las nuevas exigencias del mercado. Las tarjetas VGA y, por último, la SVGA, el actual estándar, han dado paso a una nueva forma de jugar.

De todas formas, la evolución sigue y eso se llama entorno en tres dimensiones y compresión MPEG. Las tarjetas aceleradoras fueron el siguiente paso y la EDGE 3D es la culminación de este proceso.

ESTO ES LO QUE "MOLA"

Cuando instalamos la EDGE 3D y probamos bombazos en tres dimensiones, como puede ser *Quake*, simplemente nos quedamos con la boca abierta. La velocidad de los gráficos era aún mayor y el tenebroso mundo de *Quake* se abría ante nosotros de una forma terriblemente real. También pudimos delei-

Dispone de hasta mil millones de colores

tarnos con los juegos de SEGA, tales como *Panzer Dragon* que se incluyen en la caja. Y atención a esto, mediante un dispositivo sencillo es posible jugar con títulos de la Sega Saturn especialmente preparados para PC. Ahora sí que los compatibles no pueden envidiar para nada a las consolas en cuestión de juegos.

Si, efectivamente, la EDGE 3D es la mejor tarjeta en lo que se refiere a entornos 3D, también en vídeo digital tiene mucho que decir. No vamos a facilitar datos técnicos, pues esta sección se encarga de presentaros lo más interesante de las novedades hardware a un nivel que lo pueda entender todo el mundo, pero para que podáis comprender su potencia, es posible maximizar a tope una ventana de vídeo en Windows 95. Y sin saltos de ninguna clase.

UN PACK DE IMPRESION:

Para que podamos comprobar "in situ" las extraordinarias características de esta tarjeta, los señores de Diamond han tenido la amabilidad de regalar tres increíbles juegos que aprovechan al máximo la tecnología 3D de las tarjetas Diamond.

PANZER DRAGON: Un vertiginoso arcade al estilo de Magic Carpet y que hasta ahora sólo se podía encontrar en formato consola. En vez de una alfombra, tenemos bajo nuestro control a un todopoderoso dragón que con sus enormes llamaradas destruye todo lo que vuela o cae bajo tierra. El objetivo es liberar a un país mágico de las huestes del Infierno. Ya sabes lo que te encontrarás: monstruos mitológicos, arqueros expertos en su oficio y un sinfín de dificultades más.

VIRTUA FIGHTER: Proveniente de las máquinas recreativas, este juego revolucionó los conceptos de los arcades de lucha, dejando atrás títulos como Mortal Kombat o Street Fighter. La versión para PC es idéntica en todos los aspectos al original. Ocho guerreros van a enfrentarse entre sí, confiando en su dominio de las artes marciales, para demostrar a todos quién es el mejor luchador del mundo. Otro de sus aspectos más aplaudidos es el excelente movimiento de las cámaras, ya que muestran una enorme variedad de ángulos de visión del terreno de combate con una suavidad sin precedentes. Un reto que sólo la EDGE puede superar.

NASCAR RACING: Este título también viene del mundo de las consolas. En él pilotamos un coche preparados para los rallies más duros. Golpes, acción y mucha velocidad son los principales ingredientes de Nascar Racing. En el capítulo del hardware, el juego necesita mucha potencia para mover los gráficos, pues en su mayoría están elaborados con complejas texturas. Las técnicas son tan complicadas que hablar de ellas nos llenaría varias revistas y ésta no es nuestra intención, pero podéis confiar en nosotros al decir que la EDGE 3D presenta los mismos resultados que cualquier máquina recreativa de alto nivel.

CARACTERISTICAS TECNICAS

- Diseño compacto
- Gráficos en 3D acelerados
- Audio wavetable de alta fidelidad
- Playback de vídeo digital
- Playback de software MPEG
- Capacidad para texturizar vídeos
- Ejecuta juegos Sega Saturn para PC
- Gráficos bidimensionales True Color acelerados
- Puerto para palanca de juegos digital
- Capacidad de mil millones de colores
- Modos Gráficos Extendidos:
  - 1600 x 1200
  - 1280 x 1024
  - 1156 x 864
  - 1024 x 768
- Hasta 50 canales de audio digital estéreo a 50 KHz. en formato de 16 bits
- Playback de audio de 16 Hz hasta 50 KHz
- Interfaz MIDI

Es la mejor manejando vídeo digital

La propia tarjeta viene con 4 Mb de RAM, lo que permite sus proezas en MPEG, pero solicita de unos requerimientos mínimos muy elevados. La plataforma ideal es un Pentium a 100 Mhz y es necesario tener Windows 95 instalado en nuestro ordenador, así que ya empezamos a hablar de 16 Mb de RAM como mínimo.


Los juegos en tres dimensiones jamás serán como antes.

Pero no sólo posee virtudes gráficas, en su interior se encuentran facilidades de música como total compatibilidad con Midi y sonido de 16 bits, pero es conveniente su conexión a una tarjeta tipo Sound Blaster que se encargue de las voces digitales.

¿INSTALACION?

La tarjeta por sí sola es sobresaliente, de ahí el diez que se merece, pero el punto más "negro" es la instalación. Hay que decir que el manual explica paso a paso este proceso, pero el elevado número de pasos a realizar, tanto en hardware como en Windows 95, no la convierten en la tarjeta ideal para principiantes, por lo que será necesaria la ayuda del vendedor. Pero con paciencia llegarás a disfrutar totalmente de ella.

Los señores de Diamond han puesto el listón muy alto. No dudamos que pronto será rebasado por nuevas tecnologías, pero ahora mismo la estrella que más brilla se llama EDGE 3D.



STEALTH64 VIDEO 3400 XL

El cine en casa



El vídeo en tiempo real se está convirtiendo en una necesidad cada vez mayor en los programas de ámbito doméstico. Con utilidades que permiten crear nuestros propios montajes, es necesario utilizar un hardware de lo más avanzado.

Esta tarjeta se convierte en el complemento ideal para este tipo de utilidades, pues sus características son de lo más avanzado en el campo de la edición de imágenes. Es válida como tarjeta de juegos, aunque haya otras como la EDGE 3D, también de Diamond, que son más indicadas para el software de entretenimiento.

La Stealth 64 3400 XL, con 4 megas de RAM, es idónea para el trabajo en vídeo ya sea en casa o para trabajos profesionales con una calidad notable. Acepta las señales NTSC, PAL, S-VIDEO y los distintos formatos SECAM. Esto significa que podemos digitalizar imágenes de cualquier país del mundo. Asimismo, es posible trabajar con los formatos de vídeo: Indeo 3.2, Cinepak, Ms Video 1, CD-i video playback, VideoCD y CD-Karaoke. Esta última es de lo más curiosa. Entre sus características más notables destaca su capacidad de trabajar con dos señales al mismo tiempo y una velocidad de 30 frames por segundo.

El precio de la Stealth 64 3400 XL es de 75.000 pesetas más IVA. Para compensar el alto coste, en el paquete se incluye la versión completa de Corel Draw 4.0, un excelente paquete gráfico con dos años de antigüedad, pero que satisface las necesidades de cualquier usuario doméstico.

Los modos de resolución soportados son 640 x 480, 800 x 600, 1024 x 768, especialmente para juegos y cualquier programa, y 1152 x 864, 1280 x 1024 y 1600 x 1200. Estas resoluciones tan altas, no obstante, necesitan de un monitor que esté a la altura del programa, por lo que el precio añadido a la tarjeta se incrementa bastante, además del propio software para sacarle el máximo rendimiento.

La instalación es mucho más sencilla que otras tarjetas del mismo tipo. Bajo Windows 95 consiste sólo en conectar la tarjeta e instalar el software con los drivers necesarios y los programas de utilidades. Entre ellos, destaca Incontrol que permite echar un vistazo a las posibilidades de esta tarjeta de una forma muy sencilla. Incluso puede editar ficheros MIDI y WAD para utilizarlos con las imágenes digitales.

La Stealth 64 es una tarjeta con prestaciones profesionales y a un precio "medianamente" razonable. Una buena muestra de las nuevas tecnologías.




Sumérgete en una aventura de suspense en la que tú eres el protagonista.
Más de 3 horas de imagen en video
CD ROM PC
WINDOWS 3.1
WINDOWS 95
LAS COSAS NO TIENEN BUENA PINTA...
enías una cita con Marcos, un conocido chantajista, ero alguien se te ha adelantado y le ha asesinado. La olicía te busca para colgarte el muerto. El inspector an Dale te quiere capturar, vivo o muerto.
Y PUEDEN EMPEORAR...
or si fuera poco, un asesino profesional te persigue or toda la ciudad. Ya puedes correr si no quieres que e atrape. Piensa en algo, ¡rápido!
SALIR DE ESTA NO VA A SER FACIL!
Agotado por la persecución, consigues llegar a tu partamento. Te sirves un trago, y parece que la tuación ha mejorado. Pero te espera otra sorpresa, n segundo matón, con el dedo en el gatillo. ¿Serás apaz de librarte de esta nueva amenaza?
COKTEL EDUCATIVE MULTIMEDIA
Avda. de Burgos, 9 - 1º, 2
Tel. 381 15 62 28036 Madrid
URBAN RUNNER
SIERRA



Aquel planeta desconocido

Hacía tiempo que no sabíamos nada de Silmarils, la compañía francesa creadora de éxitos como Ishar. Afortunadamente, han llegado hasta nosotros noticias de su último trabajo, una aventura futurista que nos traslada a un lejano planeta.





Deus ex machina, cuyo título recuerda a un excelente juego de los tiempos del Spectrum, puede considerarse como la segunda parte de *Robinson's Requiem*, una aventura que se centraba en la vida cotidiana de un náufrago espacial y su lucha para regresar a casa. *Robinson* recibió una buena acogida por parte de todos, ya que ofrecía unas buenas dosis de originalidad y dificultad, aunque en algunas de sus fases esta dificultad se tornaba excesiva.

Su continuación, si es que así se puede llamar a *Deus*, nos lleva de nuevo a una cuestión tan delicada como puede ser la supervivencia en un mundo lleno de peligrosos habitantes y monstruos. Esta idea no es muy original, pues de hecho es la misma que la de *Robinson*, pero claro, han pasado dos años y los señores de Silmarils nos han sorprendido con su manejo de las nuevas tecnologías.

En primer lugar el interfaz ha sido rediseñado para una mayor facilidad. Una biocomputadora controlará el organismo de nuestro personaje, avisándonos de enfermedades, infecciones o cualquier clase de problema, gracias a la lectura de datos como el ritmo cardíaco, temperatura del cuerpo, etc. Disponemos también de un completo instrumental médico y medicinas que debemos racionar sabiamente para poder subsistir completamente sanos. En caso de accidente, el juego se vuelve muy interesante, ya que necesitaremos averiguar algún remedio que nos permita continuar. Lo dicho, *Deus* es un completo cursillo de supervivencia.

También los gráficos han sido mejorados, aunque la novedad más interesante consiste en el gran número de acciones que se pueden realizar, que convierten a *Deus* en un híbrido entre juego de rol y aventura con dosis de arcade, como sucede en los combates contra cualquier tipo de seres, más realistas, además de la estrategia necesaria para saber lo que se debe hacer en el momento y lugar adecuado.

No es muy original, pero el nuevo título de Silmarils promete buenos momentos para los amantes de la aventura y las situaciones difíciles en los peligrosos mundos del espacio exterior.

● ANGEL FCO. JIMENEZ



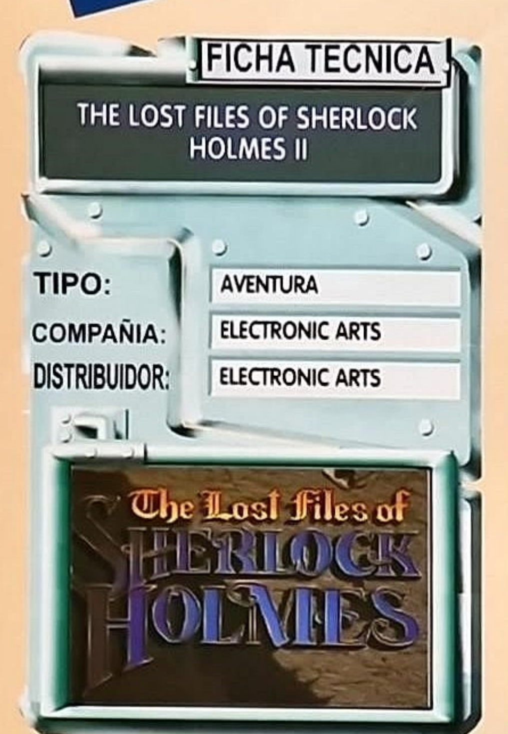






II SALÓN DEL MANGA Y EL VIDEOJUEGO





Asesinato en Londres





Un nuevo caso de Sherlock realmente explosivo y no sólo porque un club privado haya volado por los aires, sino por el misterio que rodea a los sospechosos. Nadie quiere saber nada ni nadie hace nada. Sólo el mejor detective de la historia puede averiguar la verdad.

Todo empieza en una pacífica tarde londinense. Sherlock y su inseparable compañero, el doctor Watson, se aburren notablemente en su despacho porque no existen casos para resolver. Aunque la solvencia económica de nuestro amigo está asegurada, la inactividad le está comiendo los nervios y está aburrido de tocar el violín. En ese momento, recibe un mensaje: tiene que acudir rápidamente a uno de los clubs más prestigiosos de la ciudad. Al momento se preparan para partir y, cuando son recibidos por su anfitrión en la puerta, una enorme explosión sacude el edificio.

¿Intento de asesinato del famoso investigador o tal vez haya razones más oscuras? La verdad es que todavía no lo sabemos, pues el juego es bastante largo y antes de conocer al culpable, Sherlock tendrá que hacer muchas averiguaciones hasta que encuentre la pista final. Pero claro, aquí está lo atractivo de esta fantástica aventura, muy recomendada para los fanáticos de las novelas de misterio y de los libros de Sir Arthur Conan Doyle, el mejor escritor de este tipo de novelas.

LONDRES EN VIDEO

Como podéis comprobar en las pantallas que acopmpañan al artículo, todos los personajes del juego son actores profesionales que se mueven bajo fondos renderizados. Los resultados en los movimientos son plenamente satisfactorios, ya que en ningún momento se aprecian saltos de escenas de forma brusca, aunque también depende de la velocidad de nuestro lector de CD y del procesador. El porqué de todo esto es el uso de una nueva tecnología FMV (Full Motion Video) que los programadores han desarrollado para satisfacer las exigencias de calidad que pedía el juego. Como hemos comentado antes, da la impresión de encontrarnos con una verdadera película multimedia que nos recuerda a las excelentes series de época que antes producía la BBC inglesa.

Efectivamente, es el ambiente y un cuidadoso estudio del Londres victoriano los factores que convierten a esta aventura en un juego diferente. Un desafío para los detectives de cualquier época.

ANGEL FCO. JIMENEZ













FICHA TECNICA

TOONSTRUCK

TIPO:	AVENTURA GRAFICA
COMPAÑIA:	VIRGIN
DISTRIBUIDOR:	VIRGIN

Un humano entre dibujos animados

La aburrida vida de nuestro protagonista como diseñador de personajes para una empresa creadora de dibujos animados va a dar un giro de 180° hasta el punto de ser teletransportado a un mundo donde todos los muñecos que él creó van a tener vida y decisiones propias.





Toonstruck es una disparatada aventura gráfica en la que controlamos a un dibujante de personajes caricaturescos. Un día, debido a un extraño suceso, se ve teletransportado a un mundo de dibujos animados, donde todas sus creaciones y muchas más que él no conocía tienen vida propia. Gracias a la ayuda de uno de sus personajes más queridos, va a poder derrotar al malvado de turno, que, usando una máquina terrorífica, pretende extender la maldad y el caos por toda la tierra colorida que ahora está visitando.

Tú, como un extraño en un mundo de dibujos animados, vas a tener que aprender a tratar a cada una de las caricaturas, cada una muy diferente de la otra, usando objetos cada vez más ridículos y realizando acciones de lo más disparatadas.



HUMOR MACABRO

Aunque en un principio parezca que *Toonstruck* es un juego dirigido a los más pequeños de la casa, nada está más lejos de la realidad, ya que los golpes humorísticos que se han incluido en el argumento son de lo más macabro que hayamos tenido oportunidad de ver y, sin embargo, no son de mal gusto, cosa que nos agrada enormemente.

La calidad con la que han sido realizados todos los gráficos del juego es increíble, ya que más que eso son meramente dibujos animados trasladados al ordenador, además de que la inclusión de un personaje real como es el protagonista de la aventura es realmente curiosa.

El actor empleado es de sobra conocido por todos. ¿Recordáis al loco inventor de la película *Regreso al Futuro*? Pues en esta ocasión tendrá que luchar contra dibujos animados.

A pesar de que en el extranjero ya está a punto de salir al mercado, los españoles vamos a tener que esperar un poco, ya que Virgin tiene pensado traducirlo y doblarlo al castellano y el hecho de querer hacerlo de una manera completamente profesional va a tomarles más tiempo del previsto, pero al cien por cien merecerá la pena esperar.

CARLOS F. MATEOS







La división de un imperio

Tras un período de paz de 25 años, la tierra de Enroth conoció la muerte de su rey. Los príncipes Archibald y Roland ambicionaban el poder de tal forma que una nueva guerra tuvo lugar; una guerra donde la magia y todo tipo de monstruos tienen mucho que decir.

Las segundas partes empiezan a proliferar por todos sitios. El método es bien sencillo, se tiene una idea genial y hay que aprovecharla hasta el último de los recursos. Hace un tiempo esto podía considerarse una crítica a los juegos, pero actualmente una gran parte del mercado se basa en series de gran éxito y, afortunadamente, de una gran calidad. Por ejemplo, en los juegos de fantasía tanto de rol y de aventuras, como de estrategia, es muy usual lanzar títulos que se encuadran en determinados mundos.

Este es el caso de *Might & Magic*, una estupenda serie de rol que pronto conocerá su sexta entrega y que constituye la perla de la compañía New World Computing. Todos los aficionados a *Might & Magic* en nuestro país pueden disfrutar desde la tercera parte distribuida por Proein, que desde entonces no ha faltado a la cita con momentos tan memorables como el final del quinto capítulo: un prodigio de la imaginación.

El porqué de tal relación de *Might & Magic* y *Heroes of Might & Magic* no se basa en el tipo de juegos sino en los personajes. El primero es rol puro, mientras que *Heroes* forma parte de la estrategia. Lo que pasa es que ambos comparten los personajes, monstruos, hechizos y distintos objetos mágicos.

ACTUALIZACIONES

La segunda parte de *Heroes of Might & Magic* sigue las líneas generales del programa original. De hecho, su historia comienza donde termina el otro. Tras la expulsión de Enroth de todos los demás caballeros, Lord Ironfist se adueñó de todo el territorio reinando con sabiduría y bondad, como dicen todas las leyendas. Los problemas surgieron a su muerte cuando hubo que dividir el reino entre sus dos hijos.

Tomas el papel de caballero que debe decidir por uno de los príncipes. Es curioso, pero esta misma situación se ha repetido innumerables veces en la historia medieval de España, tal vez los programadores han leído algo sobre los reinos de Castilla y León. Pero, volviendo al juego, debes reclutar a todos los seguidores que puedas, mientras mejoras tus instalaciones en castillos y perfeccionas los hechizos de magia. Hasta aquí, todo igual al anterior. Las principales novedades consisten en una mayor perfección gráfica y la mejora en los frames de movimiento de cada personaje, además de la típica inclusión de numerosas escenas renderizadas durante la campaña.



También se ha mejorado el modo multijugador de *Heroes*. Ahora es posible conectar con módem, red o por internet para jugar hasta 6 personas. Se ha utilizado un nuevo interfaz para evitar las molestias causadas por el anterior, ya que ralentizaba demasiado el juego, aunque se mantiene el sistema de turnos, tanto en exploración como en combate. Aparecen nuevos terrenos con numerosos elementos de interacción, además de 50 monstruos, más de 60 hechizos y cerca de 70 artefactos mágicos que nos ayudarán en muchas de nuestras misiones.

Así que los aficionados a la fantasía tienen un nuevo reto que acabar. *Heroes II* promete seguir el mismo camino que los últimos juegos de estrategia que se están convirtiendo en los más vendidos del momento por sus elevadas dosis de adicción.

● ANGEL FCO. JIMENEZ



Super Ofertas del Mes

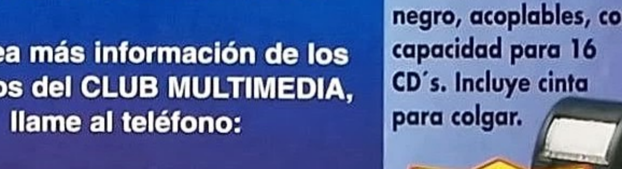
Hágase Socio del CLUB MULTIMEDIA ¡GRATIS!

CLUB MULTIMEDIA
NOMBRE: José Miguel Sánchez Muñoz
SOCIO Nº: 16.502
CADUCA: 16/7/96
Muestra Simulada
TARJETA DE IDENTIFICACION PERSONAL



Con la compra de cualquiera de estas ofertas consigues GRATUITAMENTE su Tarjeta de Socio del CLUB MULTIMEDIA (válido por 6 meses), para poder acogerse a todas las ventajas, promociones y superofertas del momento.

Si desea más información de los servicios del CLUB MULTIMEDIA, llame al teléfono:



(91) 564 63 00
(de 10:00 a 20:00 h. ininterrumpidamente).

8.890 Pta

MegaPak V

Pack con los 10 CDs más vendidos en USA en 1995. Manual de cada título en Inglés. Los 10 CDs que componen la colección son: Terminal Velocity, Flight Unlimited (Edición especial para Megapak V), Primal Rage, Pinball Fantasies Deluxe, Jagged Alliance, FX Fighter MS-DOS, Warlords II Deluxe, Great Naval Battles IV, Pool Champion y Entomorph. Software en Inglés.



8.490 Pta

Megapak IV

Pack de 11 títulos variados (Panzer, General, Guardian of the Fleet, Space Ace, Tornado, entre otros).



12.100 Pta

4.900 Pta

Clasificador Multimedia

CD3/40 Beige o Negro, con capacidad para organizar hasta 40 CD´s verticalmente sin tocarse entre sí, Dispone de Indice de localización en la tapa y sistema de sujección de CDs.

4.900 Pta

Modelo CD3/16, en negro, acoplables, con capacidad para 16 CD´s. Incluye cinta para colgar.

3.700 Pta

Distribuidor Oficial de MegaMedia y Archivadores CD3 para España:



(91) 564 18 86
(Sólo distribuidores)

PEDIDO DIRECTO

Enviar el Cupón a LARPRESS, S.A. PZA. REPÚBLICA DE ECUADOR, 2-1º TFNO.: 457 91 91 - FAX.: 457 98 36

❑ Sí, tengo un Equipo Multimedia en casa, marca:__________ Modelo __________

Mi equipo multimedia es: PC ❑ Mac ❑, Tengo modem: SI ❑ NO ❑

NOMBRE __________ EDAD __________ Fecha __________

DIRECCION ENVIO __________

C. Postal __________ Poblac. __________ Prov. __________

CIF/NIF __________ TLF. ( ) __________

Deseo realizar un pedido acogiéndome a la oferta de ALTA GRATUITA como SOCIO del Club Multimedia,

❑ MegaPak V
❑ MegaPak IV
❑ MegaPak V + CD3/16 Negro
❑ Archivador CD3/40 Beige
❑ Archivador CD3/40 Negro
❑ Archivador CD3/16 Negro

Firma:

Nº Unidades: __________ Total Pta: __________

❑ Envíeme el/los productos por ServiPack 48 horas (Península y Baleares) a mi domicilio por un coste de envío de 900 pta. (Canarias por correo).

De acuerdo con la LORTAD, usted tiene derecho a modificar o cancelar los datos de los ficheros que se extraerán de esta promoción.

Estos Precios incluyen IVA. Se reserva el derecho a modificar estos precios sin previo aviso.



TIPO:	DEPORTIVO
COMPAÑIA:	ACCESS
DISTRIBUIDOR:	PROEIN, S.A.



El despertar del rey

Clásico entre los clásicos, *Links* resucita para regresar al podium de los juegos de golf. Nuevas opciones y suntuosos gráficos para el disfrute de los golfistas de salón.

Cuando estábamos leyendo en la redacción la nota de prensa sobre *Links Ls*, en ella se nos aseguraba que iba a ser el juego de golf definitivo tanto para profesionales como para novatos. La verdad es que dudábamos de tal afirmación hasta que recibimos la visita de los responsables del producto; tras ver la versión beta, pudimos comprobar que tal afirmación era totalmente cierta.

NOVEDADES TECNOLOGICAS

La primera impresión es la calidad gráfica del producto. Como es habitual en los juegos, los escenarios, al igual que los jugadores, son reales para luego digitalizarlos. En este caso, se ha contado con la inestimable colaboración de un profesional tan cualificado como puede ser Arnold Palmer, un veterano de este apasionante deporte que ha prestado su imagen para utilizarla como jugador. Además, ha colaborado como asesor en el aspecto puramente deportivo del juego, que por sí solo ha supuesto muchas horas de trabajo.

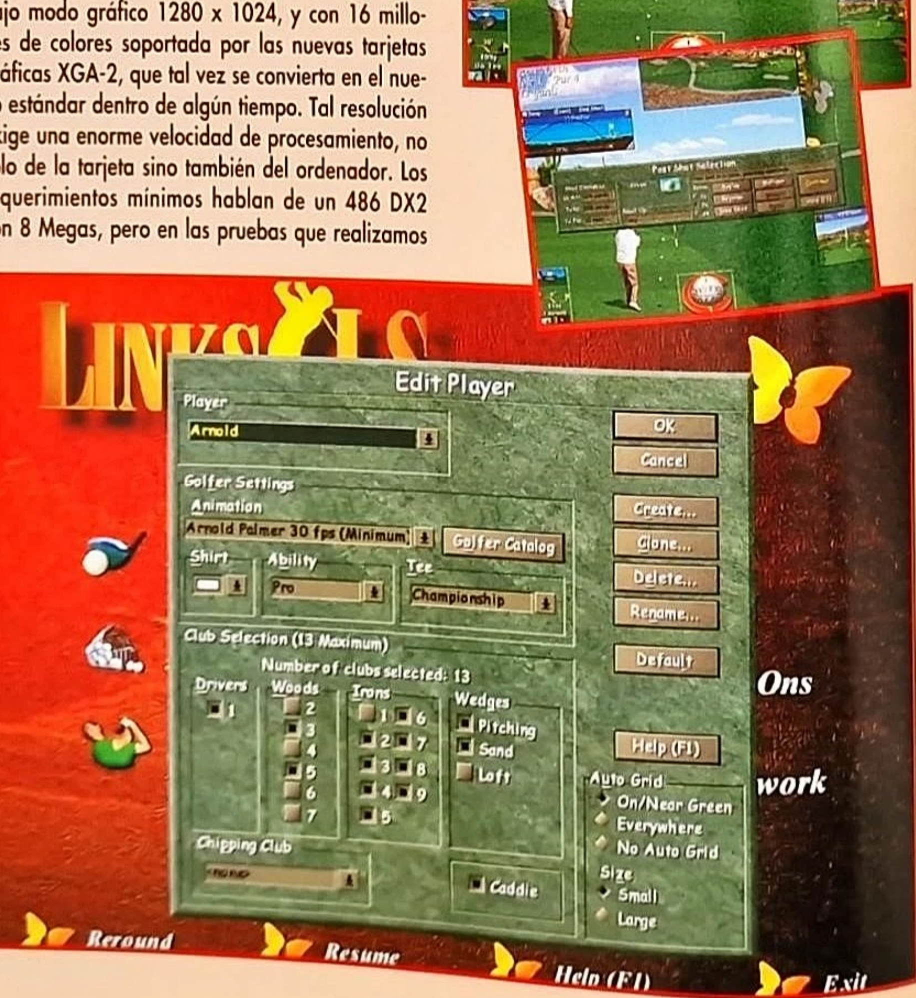
Links LS trae un nuevo interfaz que promete revolucionar todo lo visto hasta ahora, pues aparte de las clásicas opciones de elegir palo, nos encontramos con algunas tan sugerentes como la visión de la zona donde caerá la pelota si la golpeamos en una determinada trayectoria. Gracias a ella, podemos ir mejorando nuestro nivel hasta quedar como unos auténticos campeones.

Pero, sin duda, lo que más llama la atención son los gráficos. *Links LS* es capaz de ejecutarse bajo modo gráfico 1280 x 1024, y con 16 millones de colores soportada por las nuevas tarjetas gráficas XGA-2, que tal vez se convierta en el nuevo estándar dentro de algún tiempo. Tal resolución exige una enorme velocidad de procesamiento, no sólo de la tarjeta sino también del ordenador. Los requerimientos mínimos hablan de un 486 DX2 con 8 Megas, pero en las pruebas que realizamos al juego con un Pentium 90 Mhz y 8 Megas la creación de los escenarios era un poco lenta, aunque después se podía jugar perfectamente sin pausas.

La versión final aparecerá a finales de 1996, hasta entonces sólo nos queda soñar con emular a Ballesteros y compañía.

● ANGEL FCO. JIMENEZ





FICHA TECNICA

ALIEN TRILOGY

TIPO:	ARCADE
COMPAÑIA:	ACCLAIM
DISTRIBUIDOR:	ARCADIA

El olor del miedo





Pasillos angostos, salas amplias y con olor a húmedo, ruidos extraños, movimientos en la oscuridad, todos estos eventos son los precursores de la más absoluta ansiedad y sensación de claustrofobia y *Alien Trilogy* te va a hacer sentir todo eso y mucho más, si consideramos que tendrás que luchar contra la raza más peligrosa de la galaxia.

A*lien: el octavo pasajero*, *Aliens: el regreso* y *Alien III* han sido los tres filmes en los que la teniente Ripley ha tenido que luchar contra la raza alienígena más voraz y salvaje del universo. La tensión que nos proporcionaba cada una de estas películas ha sido perfectamente pasada a *Alien Trilogy*, el juego que Acclaim está a punto de finalizar y que incluye retazos de los argumentos de las tres películas.

La acción de las tres películas se traslada a un juego

Realizado a imagen y semejanza de un arcade del estilo de *Doom 2* o *Duke Nukem 3D*, este título va a ofrecer exactamente lo mismo a lo que nos tenían acostumbrado los demás títulos, pero con el encanto que tiene todo lo que rodea a Alien.

AL IGUAL QUE RIPLEY

Todas las malas experiencias que pudo pasar la protagonista de las tres partes, ahora las vas a poder revivir en tus propias carnes, ya que va a depender de lo hábil que seas a la hora de moverte por los estrechos pasillos de las naves de carga, mientras luchas con los alienígenas el que sobrevivas o tengas la más horrible de las muertes, sirviendo de alimento a las crías.

El objetivo final del juego va a ser acabar con la reina del nido que está produciendo huevos de alien sin parar a fin de extender la raza por toda la galaxia.

Las armas que vamos a usar son las mismas que en la película y eso es otro punto a favor a la hora de conseguir el ambiente deseado.

Alien Trilogy va a gustar a todos los aficionados, sobre todo por la razón de que su argumento es tan atrayente o más que el mismísimo *Aliens: el regreso*.

● CARLOS F. MATEOS





EL PELIGRO EN CADA ESQUINA

La claustrofobia que podía sentir la teniente Ripley al moverse por los estrechos pasillos de la nave Nostromo, pensando que detrás de cada esquina podía haber un alienígena, ahora también vamos poder sentirla nosotros, ya que la fiabilidad de los escenarios del juego, con respecto del original es total.



Guardianes de la salud

En el mundo anglosajón, muchos hospitales son de titularidad privada. También hay públicos, pero en esos países la enfermedad puede convertirse en todo un negocio.

Y como el negocio es el negocio, hay que mantener a los clientes contentos, procurando que el índice de mortalidad sea lo más bajo posible. Bromas aparte, *Theme Hospital* es la nueva incursión de Bullfrog en los simuladores financieros. El primero fue *Theme Park*, que dejó un excelente sabor de boca en todos los medios de difusión y en los propios jugadores. Una buena idea que ha dado lugar a una serie que, poco a poco, mejorará muchos aspectos tanto en gráficos como en jugabilidad.

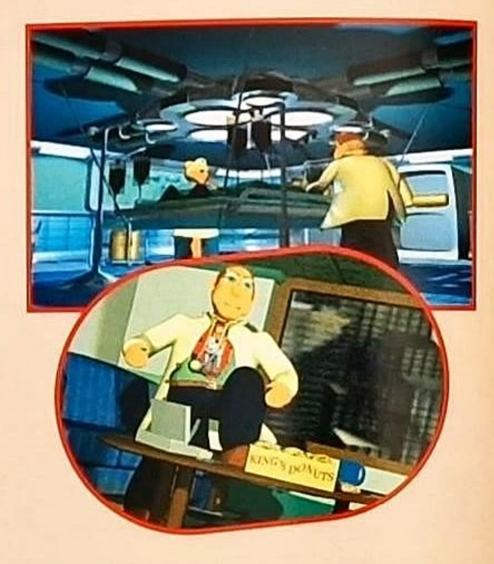
Theme Hospital nos conduce directamente al puesto de gestor de un gran hospital. No creas que es una tarea fácil, pues tenemos que tener en cuenta no sólo los aspectos financieros del mismo: balances, cuentas de pérdidas y ganancias, etc., sino que debemos controlar muy bien a nuestros proveedores y sus provisiones, como puede ser la comida, de absoluta calidad, o los medicamentos y todo tipo de material sanitario.

Todo esto en el juego se ha desarrollado para que sea lo más fácil de controlar posible, pues los clientes se han vuelto muy exigentes, tanto que el interfaz desarrollado para ellos presenta más información que para los mismos tipos contentos de *Theme Park*. Ahora, además de mostrar su grado de aceptación, tenemos un completo cuadro clínico de los pacientes. La complejidad ha aumentado.

Se mantiene la misma perspectiva tridimensional que al parecer va a ser una constante en la serie *Theme*. Gráficamente, los personajes son más detallados, al igual que los escenarios. Estos representan todas las dependencias de un gran hospital: quirófanos, salas de cura, pasillos llenos de gente, cafeterías, etc. Aunque el tema sea serio, se ha mantenido el humor en el juego para que podamos soltar una sonrisa de vez en cuando. La introducción del juego puede ser un buen ejemplo, porque *Theme Hospital* nos va a mostrar la cara amable de un lugar tan poco divertido como pueden ser los grandes hospitales.

● ANGEL FCO. JIMENEZ















Excursión por el sistema solar

Al igual que la sonda Voyager, en *Surface Tensión* también viajaremos a lo largo del sistema solar, pero nuestra misión no es de carácter científico: más bien se trata de utilizar las armas más potentes que nos depara el lejano futuro.







Lo último de Gametek nos conduce al año 2051. En esta época, el cinturón de ozono de la tierra se ha debilitado al máximo, provocando que casi la mayoría de la población haya muerto o agonizando bajo una terrible plaga infecciosa. El único remedio que se conoce es una extraña sustancia química llamada glomavina, pero... tiene una terrible desventaja: rápidamente se descompone y deja de ser útil.

Como la glomavina sólo se encuentra en un planeta situado a varios años luz de la tierra, los científicos investigaron hasta dar con un método que permitía viajar a las naves espaciales a una velocidad superior a la luz, haciendo el viaje casi instantáneo. Esto no resulta del agrado de Lynx, la compañía comercial que se encarga del transporte espacial y que desarrolla sus propios métodos de viaje "trans-luz". Aunque sea por una buena causa, Lynx está decidida a boicotear tales descubrimientos asesinado a los científicos.

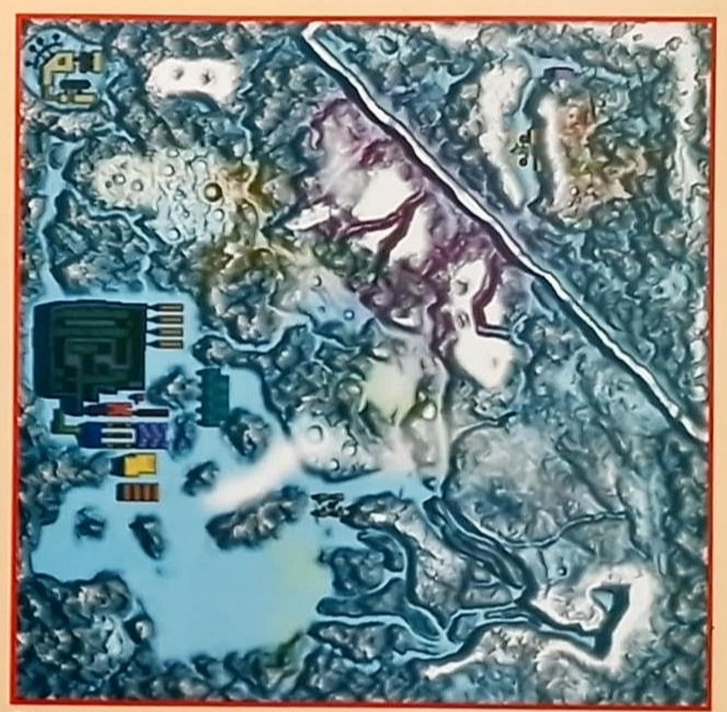
MULTINACIONALES ASESINAS

En *Surface Tension* tienes que derrocar los planes de Lynx y mantener con vida a los profesores amenazados de muerte. Para destruir a la todopoderosa, más que multinacional, "multiespacial", debes viajar por varios planetas, satélites y asteroides del sistema solar, localizando instalaciones de Lynx y mandarlas al otro barrio. Gracias a estos científicos, dispones de un arsenal con lo mejor que la tecnología del siglo XXI ha desarrollado.

De todas formas, tu mejor aliado es una nave de combate de tamaño pequeño, aunque de gran maniobrabilidad para desplazarte por todo tipo de accidentes orográficos, tales como cañones o profundos valles marcianos. Esta es una de las características más importantes de *Surface Tension*, ya que el realismo alcanzado en algunos de los planetas es sorprendente.

Pero seguro que no tendrás tiempo de admirar el paisaje, ya que en todo momento te atacarán por todos los lados. Pero no te preocupes, *Surface Tension* es una diversión en la que lo único que tienes que hacer es disparar y disparar.

● ANGEL FCO. JIMENEZ



Este es el mapa de IO, un satélite de Júpiter y uno de nuestros principales objetivos.



El mejor de todos los terrenos

La novel compañía programadora Telstar tiene prácticamente finalizado uno de sus más ambiciosos proyectos, *Speed Rage*, un disparatado juego de carreras en el que vamos a poder controlar desde un buggy por las arenas del desierto, hasta una lancha motora en el Amazonas.

Con una pinta muy parecida a la de las máquinas recreativas en todos los aspectos, es decir, rapidez de acción, vistosidad gráfica, sonidos excepcionales y demás, aparece este nuevo arcade de carreras que puede tener gran éxito entre el público aficionado a este género.

Speed Rage ha sido creado pensando en el furor que de un tiempo a esta parte están creando los juegos por red. Todos los jugones se han dado cuenta, por fin, de que uno de los modos de juego más divertido y adictivo es el de multiplayer, ya que gracias a él vamos a enfrentarnos a seres humanos con tan mala saña como nosotros y no contra enemigos controlados por el ordenador y que no tienen ninguna iniciativa. De ahí el éxito de títulos como *Doom II*, *Duke Nukem 3D*, *Quake* y un largo etcétera.

DE LA TIERRA AL AGUA

A fin de que las carreras nunca sean iguales, los diseñadores de Telstar han creado diferentes escenarios, todos ellos con un vehículo distinto. Desde las ardientes arenas del desierto, donde pilotaremos un rápido vehículo todo-terreno, corriendo el peligro de derrapar, hasta un río repleto de rápidos donde tendremos que manejar con gran maestría una lancha motora, vamos a encontrarnos con decenas de contrincantes a los que deberemos superar, o bien adelantándolos deportivamente, o de una manera menos ortodoxa, es decir, con las armas y los dispositivos que tiene nuestro vehículo.

Una de las novedades que *Speed Rage* incluye en el tan castigado género de las carreras es que en cada circuíto se ha incluido una o más zonas secretas llenas de ítems que te ayudarán a declararte como vencedor de la carrera.

Dentro de muy poco tiempo recibiréis más noticias acerca del que puede ser el arcade de carreras más divertido de la temporada.

● CARLOS F. MATEOS

Conduciremos desde un buggy hasta una lancha





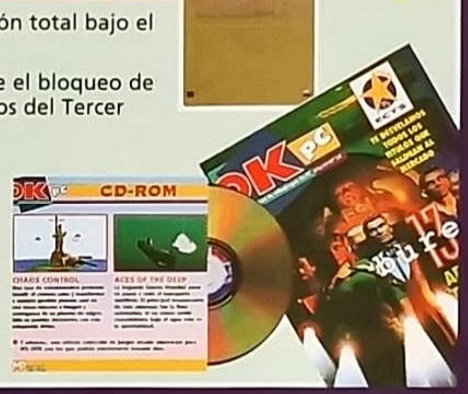


La mejor revista de ocio informático para los auténticos jugones

Nº 34

CONTENIDO DEL DISCO Y EL CD-ROM

- Demo de **X-COM**, acción total bajo el agua.
- **Aces of the Deep**. Vive el bloqueo de los temibles submarinos del Tercer Reich.
- Especial de **juegos arcade** para MS-DOS: días enteros de adicción. ¡No podrás hacer otra cosa!



Nº 35

CONTENIDO DEL DISCO Y EL CD-ROM

- **PC Rally**. A tope en el mundial de rallies.
- Instala el Video for Windows que suministramos en el CD y disfruta a tope de los juegos y películas:

Heretic, Slip Stream 5000, Aegis, Baldies, Rally Championships, Whizz, Myst, Super Street Fighter II, Line Wars Bolo Adventures, Mastermind, Animal Quest, y muchos más.



Nº 36

CONTENIDO DEL DISCO Y EL CD-ROM

- **Alien Breed 2: Tower Asault**. Destruye a los invasores Aliens.
- Películas, juegos, demos jugables, un montón de diversión en el CD ROM de este número:

Wings of Glory, Myst en castellano, **Pyrotechnia, Premier Manager 3, Kick Off 3, SuperKarts CD, Memphis Math, Sky Roads** y hasta 30 juegos más.



Nº 37

CONTENIDO DEL DISCO Y EL CD-ROM

- **Baldies**: consigue que tu tribu sea la más poderosa
- Instala Video for Windows y a pasarlo bien con:

USS Ticonderoga, Descent, Fuzzy's World Minigolf, Lemmings for Windows, Cocktel Vision, Kingdom, Brutal, Air Strike, Luna Lander, y así hasta más de 90 películas, juegos, y demos jugables.

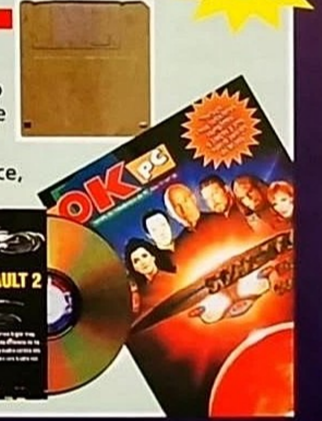


Nº 38

CONTENIDO DEL DISCO Y EL CD-ROM

- **Dschump**. Bota, bota mi pelota.
- Con el CD que acompaña este número va a ser difícil que hagas otra cosa que no sea jugar, jugar y jugar:

One Must Fall, Raptor, Lotus, Megarace, mortal Kombat II, Cannon Fodder 2, Rebel Assault 2, Prisoner of Ice, F1 17A, 3DPong, Abrams Tank, Mision Maze, Amado, Falcon 3, Canasta, y un montón más.

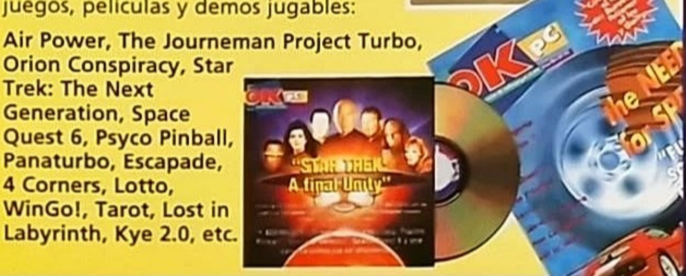


Nº 39

CONTENIDO DEL DISCO Y EL CD-ROM

- **Threat**. Sangre, sudor y lágrimas
- Estos son algunos de los "argumentos" de este increible CD con más de 100 juegos, películas y demos jugables:

Air Power, The Journeman Project Turbo, Orion Conspiracy, Star Trek: The Next Generation, Space Quest 6, Psyco Pinball, Panaturbo, Escapade, 4 Corners, Lotto, WinGo!, Tarot, Lost in Labyrinth, Kye 2.0, etc.



ENVÍE ESTE CUPÓN A: EDITORIAL LARPRESS, S.A. PZA. REPÚBLICA DE ECUADOR, 2-1º. 28016 MADRID. TNO.: (91) 457 91 91 FAX.: (91) 457 98 36

eseo recibir los ejemplares de **OK PC** nº ____________________, al precio de 875 pta. unidad + 300 pta. de gastos de envío, en la forma pago que indico (válido hasta agotar existencias)

MBRE __________ 1er. APELLIDO __________

APELLIDO __________

MICILIO __________ Nº ______ PISO ______

POSTAL ______ CIUDAD __________

OVINCIA __________ EDAD ____ NIF ______ TNO ______

☐ VISA
☐ 4B
☐ CAJAMADRID
☐ TARJETA 6000
☐ MASTER CARD

FIRMA

Nº ______/______/______/______

Caduca __________ 199______



Participa en la II Guerra Mundial



***Close Combat* es una de las novedades que, junto con las del reportaje que os ofrecemos en este mismo número, Microsoft tiene previsto sacar en breve al mercado. Si eres un apasionado de los juegos de estrategia y has leído libros acerca de la II Guerra Mundial, este título va a ser tu nueva opción de compra.**

En *Close Combat* vamos a tener la oportunidad de participar en las batallas más decisivas de la II Guerra Mundial, tanto en el bando de los aliados, como en el de los alemanes.

Todos los escenarios han sido creados respetando lo mejor posible el esquema histórico y en ningún momento inventándose nada en absoluto. Para ello, los programadores han investigado profundamente acerca de una de las mayores guerras de la historia del ser humano. Si te crees capaz de solucionar esta enorme batalla sentado en la silla de tu habitación y frente a la pantalla de tu ordenador, prepárate porque tus dotes de estratega van a ser puestas a prueba al máximo.



MAS ESTRATEGIA QUE ARCADE

El sistema de juego va a estar a medio paso entre la pura estrategia en la que movemos nuestras tropas por un tablero dividido en casillas y la estrategia en tiempo real que puede tener *Command & Conquer*, lo que quiere decir que, aunque tendremos el tiempo suficiente para elegir hacia dónde queremos que se dirijan nuestras tropas, deberemos estar al tanto de si se encuentran bajo fuego enemigo, ya que, si no lo remediamos, durarán poquísimo y con ellos, nuestra posibilidad de victoria.

En todo momento tendremos a nuestra disposición una relación de las tropas en activo que nos restan.

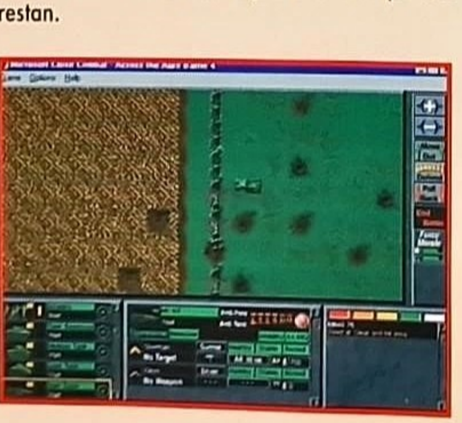


Deberás cuidar en todo momento de tus sargentos y superiores, ya que la muerte de una de estas unidades bajará la moral de las tropas y, en consecuencia, su rendimiento en la lucha.

Close Combat estará disponible en los meses de otoño-invierno para proporcionarnos las navidades más estratégicas de muchos años.

● CARLOS F. MATEOS



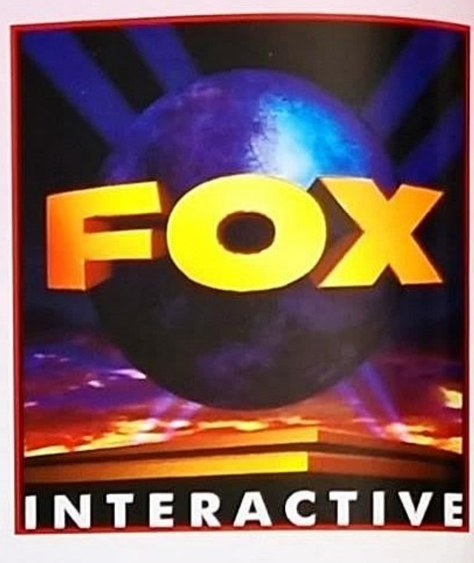


ELECCION DE BANDOS

Cada vez que comencemos una misión podemos elegir el bando que queremos controlar e, incluso si lo deseamos, una partida por red para luchar contra un amigo nuestro. Esta opción es la que más diversión aportará al juego.

Fox Interactive

Twentieth Century Fox es la productora de cine responsable de clásicos como *Laura* o *Las tres caras de Eva*. Actualmente es conocida por títulos de acción como las trilogías de *La jungla de cristal* o *La guerra de la galaxias*. Ahora también será conocida por Fox Interactive, la división de juegos del gigante del cine.



Diversión en Hollywood

La evolución del mercado, digamos más bien de los responsables del mercado de la multimedia, demuestra que los gigantes del entretenimiento y de la información "de toda la vida" están dejando caer sus garras en el mundo de la multimedia y los juegos de ordenador. Microsoft hace negocios con las grandes cadenas de televisión y viceversa. Entre ellas, la Fox.

Diversificar el producto es una forma de ganar cuantiosos beneficios y la mejor forma de hacerlo es tener una idea genial y pasarla a todos los formatos posibles del complejo campo actual de la multimedia. El mejor ejemplo es *Expediente X*. Esta fenomenal serie de televisión, gracias a su calidad y al carisma de los protagonistas, se ha hecho popular en todo el mundo. Sus fans se cuentan por millones y exigen ver productos relacionados con ella por todas partes: camisetas, vídeos y, por supuesto, juegos de ordenador.

Fox Interactive es la encargada de pasar los éxitos de la Fox al ordenador. Lo mejor de todo es que, además de estar basados en temas ya conocidos, la calidad de estos juegos supera a muchas ideas totalmente originales. Pero vayamos uno por uno.

X-FILES

Qué decir de esta serie de televisión que se ha convertido en un mito. Los casos más extraños del FBI son resueltos, o así parece ser, por los agentes Mulder y Scully. El juego *X-Files* presenta una historia totalmente nueva que nunca ha aparecido en la serie. En su guión ha colaborado el creador de *X-Files*, Chris Carter, y por supuesto podremos ver en la aventura a los actores principales: Gillian Anderson y David Duchovny, cuya popularidad les ha convertido en algo más que estrellas.

Pero, además, *X-Files* incorporará una nueva tecnología denominada *Virtual-Cinema* que permite, según sus autores, "convertir al jugador en el personaje



Una espectacular persecución en la nieve.



Explosiones para todos los gustos.

principal de la historia". Realmente se trata de un poderoso "engine" o motor que permite manejar casi instantáneamente imagen real conjuntamente con el código del juego en sí. Se acabaron las esperas de ver secuencias en vídeo al unirlas con escenarios renderizados o al interfaz con el inventario de objetos y acciones.

También se ha trabajado mucho en una atmósfera que aporte a la aventura todo el misterio y la incertidumbre típicas de la serie. El caso en sí todavía no lo sabemos, pero puedes imaginar cualquier cosa, porque, según las leyes de la parasipcología, nada resulta imposible y la verdad esta ahí afuera..., encerrada en un CD-ROM.

DIE HARD

La jungla de cristal, tal como se tituló en España. La trilogía de acción protagonizada por el bravucón de Bruce Willis ha roto siempre récords de taquilla en nuestro país, causando que los tópicos sobre las continuaciones sea desmentidos por la tercera parte de la serie; sin duda, la mejor de todas.

Die Hard Trilogy, que así se llamará su conversión al ordenador, será tres juegos en uno. Cada uno de estos "subjuegos" recogerán las escenas más impactantes de la trilogía, tales como la persecución en taxi por Central Park o la de las motos sobre nieve.

En general, todo se reduce a un arcade trepidante con sensacionales vistas en primera persona. Los gráficos son bastante más grandes de lo que es normal encontrarse en este tipo de juegos, además de nuevos factores, como un reloj con una peligrosa cuenta atrás nos traerán de nervios para acabar cada una de las fases de este *Die Hard Trilogy*.



Die Hard presenta varias perspectivas de combate.



Tenemos un tiempo límite para resolver cada misión.

THE SIMPSONS CARTOON STUDIO

El sueño de convertirse en un "bartman" puede hacerse realidad con este estupendo paquete de animación. No es que vayas a protagonizar una aventura en el papel de Bart, como pasa en otros juegos, sino que, con su ayuda, puedes crear nuevos episodios de la serie.

La aplicación, que rebosa humor por todos sus costados, contiene potentes herramientas de creación de cortos. Los gráficos ya vienen predefinidos por la aplicación y representan además de los personajes principales y secundarios de la serie, una larga lista de objetos y escenarios creados con el estilo propio de los animadores de los Simpsons.

Los responsables de la serie original, entre ellos Matt Groening, el jefazo, han participado activamente en la elaboración de este programa. Las voces que podemos seleccionar son las auténticas de la versión inglesa y, en general, se conserva el ambiente de humor ácido característico de los Simpsons.



INDEPENDENCE DAY

La película que en pocas semanas ha recaudado más de lo que ha costado, cientos de millones de dólares, no podía dejar de tener su versión por ordenador. Ahora debemos esperar su estreno en nuestro país al igual que el lanzamiento del juego.

En el juego podemos seleccionar los aviones más potentes de la escuadras norteamericanas y rusas para defendernos de la invasión de los invasores extraterrestres. Por una vez, los MIG 31 y los FA-18 serán aliados contra potentes cazas espaciales dotados de rayos láser. En desigualdad de condiciones tecnológicas, sólo tu pericia y habilidad puede conducir a la salvación de la Tierra.

Los gráficos del juegos son totalmente renderizados en 3D, incluyendo los elementos móviles. Esto supone una complejidad inmensa para este simulador que sólo plataformas como Pentium o consolas de última generación pueden soportar.

Este es un breve repaso de los productos más importantes de Fox para este año y principios de 1997. Se nos ha asegurado que, a pesar de estar basados en series y películas, la originalidad estará presente en su formato y jugabilidad. Esperemos que así sea.



Una nueva experiencia tridimensional

Tres son las novedades que esta compañía nos tiene preparadas, todas ellas enfocadas al género de la simulación bélica. ¿Te crees capaz de pilotar un avión de la última generación, un helicóptero perfectamente armado o conducir un tanque blindado por todos lados?



Novalogic, la compañía que se hizo famosa en 1992 gracias al simulador de helicópteros más vendido de la historia del software, *Comanche*, ha finalizado ya su proyecto más ambicioso, el *Voxel Space 2*, o lo que es lo mismo, lo último en tecnología de renderización de escenarios en tres dimensiones.

Esta segunda versión del *Voxel Space* supera con creces a su predecesora en todos los aspectos.

El *Voxel Space 2* aprovecha perfectamente las posibilidades del hardware actual. Funciona bajo DOS y Windows 95, y requiere como mínimo un 486DX2/ 66, aunque es más que recomendable ejecutarlo en un Pentium, ambos con 16 Mb. de RAM. Todos los juegos que se realicen con este motor gráfico tendrán activa la opción de juego por red y módem.

Características como una mayor resolución gráfica, más suavidad de movimiento de escenarios y detalles tan curiosos como son las nubes en el cielo, que podemos atravesar, dándonos una mayor sensación de altura y profundidad, van a estar disponibles en *Voxel Space 2*, el último logro de Novalogic.





El renovado motor gráfico permite a Novalogic mezclar polígonos con pixels, como ocurre en el caso de F-22 Lightning II.

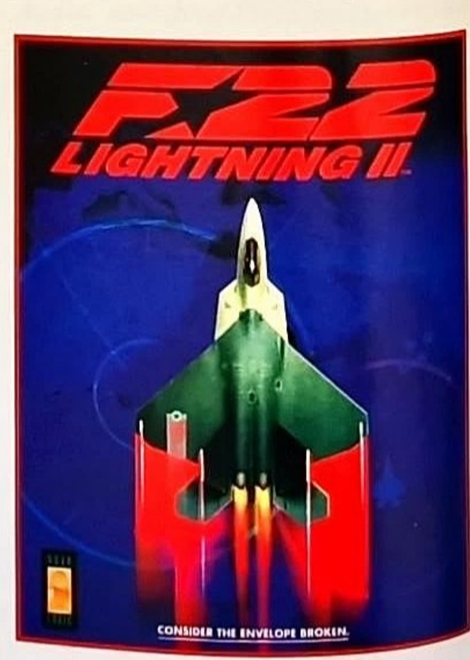
TRES ASES EN LA MANGA

Y fruto de este nuevo motor gráfico, llegan tres nuevos títulos que van a llamar la atención de todos los seguidores de esta compañía. *F-22 Lightning II*, *Comanche 3* y *Armored Fist 2*.

● F-22 Lightning II

Con este juego basado en el nuevo avión militar de las fuerzas aéreas estadounidenses, Novalogic experimenta con el modo gráfico poligonal. Esto representa una gran novedad, ya que hasta ahora no lo habían empleado en sus proyectos.

El juego empleará la SVGA con varias resoluciones en todos los gráficos. La



versión PC CD-ROM tiene previsto su lanzamiento durante el último cuarto del presente año.

Armored Fist 2

El primer título en el que los programadores han empleado el *Voxel Space 2* y la segunda parte de un magnífico simulador de tanques. Los escenarios tienen mucha más resolución en relación a la primera parte, lo que significa más detalle en todos los sprites y en los escenarios, además de muchos detalles como el que nuestro tanque pueda derrapar colina abajo cuando pierde potencia el motor o el retroceso del tanque cada vez que dispara el cañón, etc. Gracias al nuevo motor gráfico, se han podido además incluir polígonos en la pantalla, lo que da un mayor efecto de tridimensionalidad. Para hacer la simulación lo más real posible, los programadores, grafistas y diseñadores de Novalogic que se encargaron de este título, han estudiado intensamente el diseño del M1A2, uno de los tanques más modernos. *Armored Fist 2* estará disponible a lo largo de este otoño.

Comanche 3

Realizado también empleando el *Voxel Space 2*. El simulador de helicópteros más vendido de la historia del software lúdico va a tener tercera parte dentro de poco para deleite y alegría de todos los jugones y afortunados aficionados que tuvieron la oportunidad de disfrutar de las dos partes anteriores, *Comanche* y *Comanche & Werewolf*.

Al igual que el *Armored Fist 2*, la mejora gráfica es más que notable, sobre todo en la resolución en pantalla, muy superior y en detalles como las nubes que podremos atravesar con nuestro helicóptero, etc.

Novalogic viene pisando fuerte y con ganas de convertirse en la líder mundial de los simuladores bélicos. Ya han tocado el tema aéreo con *Comanche* y con el futuro *F-22 Lightning II*, y el de tierra con *Armored Fist*; solamente les falta el mar, esperemos que se decidan pronto a hacer un simulador de submarinos o buques de guerra tan jugable y sobresaliente, visualmente hablando, como los títulos que ya tienen en su haber.

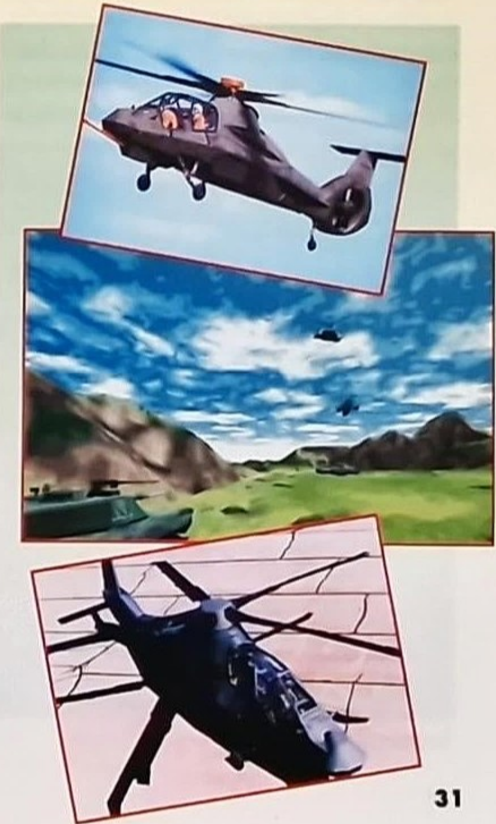
EL ANTES Y EL DESPUES

Una imagen vale más que mil palabras, sobre todo si lo que pretendemos es comparar una versión anterior de un programa con la más moderna, siendo en este caso el Voxel Space. Como podréis comprobar, las diferencias son abismales, sobre todo en lo que a resolución se refiere.





Armored Fist 2, la segunda parte de uno de los mejores simuladores de tanques, es uno de los más ambiciosos proyectos de Novalogic.



Noria Works Entertainment

De los gloriosos tiempos del Spectrum, cuando los juegos españoles rivalizaban en calidad con los provenientes de otros países de Europa o incluso de los EE.UU., pasamos a una época donde todos estos equipos de programación desaparecieron en su inmensa mayoría.

Aquí está el futuro

Cuando visitamos las oficinas de Noria Works acompañados por el responsable de BMG, nos llevamos una agradable sorpresa no sólo por lo que allí se estaba cociendo, sino por sus integrantes: un equipo joven y lleno de imaginación. De hecho, la media de edad no pasa de los 23 años.

Tras un cálido recibimiento en el que no podía faltar un reconfortante desayuno, Alex Luengo y sus compañeros nos mostraron cada uno de los departamentos de que consta Noria Works. Estos chicos se lo han montado tan bien que cada departamento goza de una autonomía propia y dedicado exclusivamente a una actividad en concreto. Espectacular resultaba el dedicado a la música donde pudimos escuchar las bandas sonoras de los juegos en proyecto: desde temas decididamente tecnificados, hasta algunos con más dosis de guitarra que los acaramelados de Bon Jovi.

Los equipos de Noria Works no tienen nada que envidiar a otros equipos de programación extranjeros, pero lo que más importa de esta empresa no son sus máquinas, imprescindibles en un campo profesional como éste, sino el capital humano que tiene. Allí trabajan cerca de 20 personas, entre los que se dedican por exclusividad hasta los colaboradores, tanto en tareas de programación como artistas gráficos.



Una muestra de las naves utilizadas en Thunder.

CON LAS IDEAS BIEN CLARAS

Noria Works lleva funcionando cerca de dos años con este nombre. Bajo sus auspicios se desarrolló *Trauma* y *Speed Haste*, dos arcades que marcaron la pauta de lo que se tiene que hacer en Arcadia. Ahora, aunque trabajan de forma independiente, han firmado un contrato con BMG Interactive. Las ventajas de trabajar con un gigante de la multimedia como puede ser BMG es, sobre todo, a nivel de medios de producción y la seguridad de contar con una excelente red de distribución para dar a conocer tus juegos por todo el mundo.



Retrato de familia.



Los miembros de Noria Works se conocían ya desde hace bastante tiempo. En estos años han lanzado algunos juegos llamándose de varias formas, pero en todos sus trabajos el arcade ha sido una pauta a seguir. Sus proyectos parecen seguir el mismo camino, aunque no descartan que alguna vez podamos verlos embarcados en proyectos tales como aventuras gráficas o incluso en el complicado mundo de la estrategia.



Víctor nos deleitó con sus temas musicales.

LO MAS NUEVO

Pero es hora de hablar del futuro, como nuestro titular indica. Y el proyecto que más rápidamente verá la luz se llama *Thunder*. Recordad este nombre porque dará mucho que hablar. Se trata de un arcade futurista donde manejaremos una lancha "todoterreno" y, como es lógico, debemos llegar los primeros a la meta.

Lo que pasa es que las normas se reducen a dos: ser el más rápido en ganar y el más lento en morir. En teoría, el premio es más gordo si llegas el primero a la meta, pero porque no ha quedado ningún competidor en la carrera sano. Así que dispones de un amplio arsenal y una serie de "magias", algo totalmente nuevo en un arcade de estas características. Estas magias consisten en una serie de desastres naturales, como pueden ser ciclones y maremotos, con el único fin de arrasar toda una zona y limpiarla de enemigos. Estas magias, así como las demás ayudas (escudos, energía), se representan por una serie de iconos, algunos muy escondidos, que hay que recoger a lo largo de los circuitos.

En *Thunder* dispones de 12 circuitos, aunque en la versión definitiva del juego se pueden incluir algunos más. Lo que sí sabemos es que por una vez se ha prescindido de las clásicas carreras en países para mostrarnos circuitos situados en lugares poco turísticos del planeta Tierra, como puede ser la caldera de un volcán, los desiertos del Sahara o valles perdidos. Uno de los aspectos más cuidados de *Thunder*, según nos recalcaron los chicos de Noria Works, es el de los escenarios. Ellos han creado sus propios motores para la creación de los escenarios, que tendrán un aspecto muy realista, gracias a los programas de texturas y otras sutilezas gráficas. La verdad es que nos explicaron sus técnicas, donde demostraron su completa profesionalidad, pero esto sería el tema de un reportaje dedicado por completo a programación de juegos.

Lo que importa es que *Thunder* estará listo durante el último trimestre de este año, preparado para ser el bombazo de las Navidades, pero no todo termina con este juego.

Hasta ocho nuevos títulos están en la agenda de estos genios informáticos. Entre ellos destaca *Hidden*, una epopeya que nos conduce al próximo milenio, protagonizada por robots cuyos diseños nos dejaron asombrados. Los demás juegos permanecen en borradores y bocetos. El secreto es absoluto alrededor de ellos.

Fue una jornada inolvidable. Desde la redacción de OK PC lanzamos un reto a todos los que sueñan con la programación de juegos. El ejemplo a seguir el de Noria Works: es el mejor ánimo que podemos darles.





¡Artistas en acción!

Duke Nukem 3D es uno de los mejores arcade que han aparecido en el mercado de los vídeo-juegos en los últimos tiempos. En esta serie de artículos se explica con todo detalle cómo diseñar escenarios que pueden ser jugados como cualquier otro nivel de los que ya hay en el juego.

En la entrega anterior se expusieron los principios básicos para el manejo de *Build*. Aunque se aprendieron muchas cosas, seguro que todos acabasteis cansados de recorrer la misma sala una y otra vez. A continuación se explicará cómo crear habitaciones, pasillos, columnas y algunos temas más.

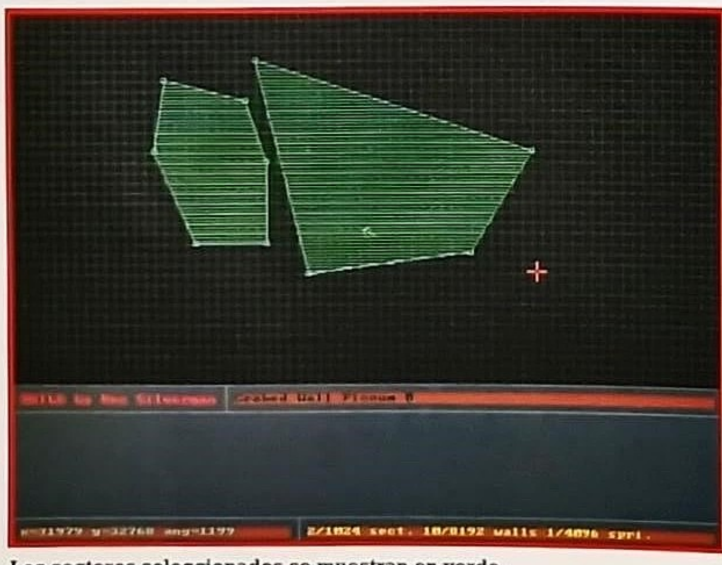
Diseño de escenarios para Duke Nukem 3D (II)

MOVIMIENTO DE SECTORES

La edición de sectores se lleva a cabo en el modo 2D, salvo contadas excepciones. Ya se indicó cómo mover vértices de un sector, pero, a veces, es necesario mover un grupo de vértices manteniendo sus posiciones relativas para, por ejemplo, cambiar un sector de posición. Para desplazar un grupo de vértices se debe determinar primero el grupo a mover. Para su designación se utiliza un cuadrado de color violeta que aparece presionando la tecla de mayúsculas derecha, lo que marca su primera esquina, y arrastrando el ratón hasta englobar todos los vértices deseados. Cuando ahora se arrastre (con el botón izquierdo del ratón) cualquiera de esos vértices, todo el grupo se moverá. Para desactivar la selección se vuelve a presionar la tecla de mayúsculas derecha.

Existe otra forma de mover uno o varios sectores. El procedimiento es el mismo que antes, pero utilizando la tecla ALT derecha en lugar de la de mayúsculas. Los sectores seleccionados aparecerán con su interior en verde. La diferencia fundamental en ambos métodos reside en que este último sólo funciona para sectores válidos.

En ambos casos, el desplazamiento de un sector implica el movimiento de todo lo que éste contiene (también los sprites).



Los sectores seleccionados se muestran en verde.

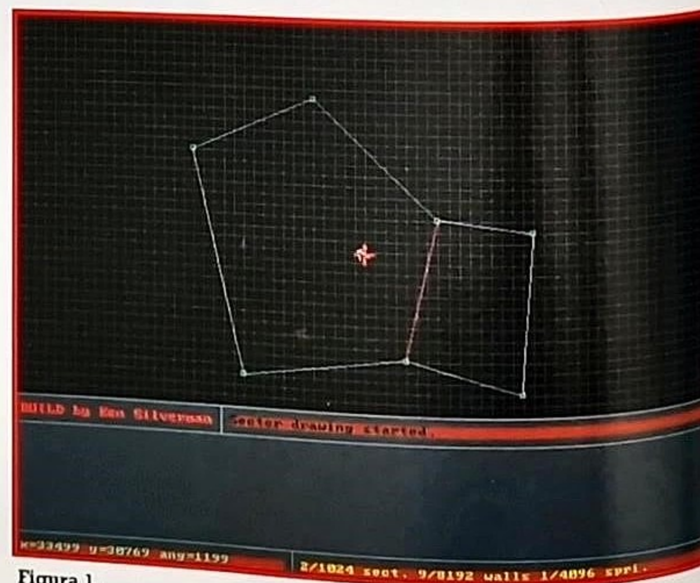


Figura 1.

EDICION DE PAREDES

El paso básico para editar la definición de un sector es la división de paredes. Para dividir una pared en dos, basta con situarse sobre la pared (en modo 2D), en el punto que se desea la división y pulsar la tecla INSERT. Un nuevo vértice aparecerá, confirmando la división. Para borrar el nuevo vértice, basta con arrastrarlo hacia uno de sus vértices vecinos. Para crear una pared de dos caras, que aparecen en rojo en el editor, sólo es necesario dividir dos paredes distintas y unir los dos vértices nuevos con una línea (para ello se sitúa el cursor en uno de ellos, se presiona el espaciador, se coloca el cursor sobre el otro y se vuelve a presionar el espaciador). Ahora hay dos sectores distintos, separados por la doble pared. Si se entra en modo 2D no se verá dicha pared, pero se pueden modificar los nuevos sectores de modo independiente. Para volver a unir los dos sectores, en uno hay que situar el cursor dentro de uno de los sectores, pulsar la tecla J, posicionar el cursor dentro del otro sector y volver a pulsar J.

Como una misma sala puede tener varios sectores, en algunos casos (como el anterior) va a ser difícil apreciar los resultados de una acción. Para salvar este inconveniente se puede alterar la altura del suelo o del techo de los sectores, lo que muestra de sobra el comienzo y el final de cada uno. Si en modo 3D se apunta al suelo y se utilizan las teclas REPAG y AVPAG su altura se modifica. Lo mismo ocurre con el techo si se le apunta en lugar del suelo.



Figura 2.



Figura 3.

EDICION DE SECTORES

Hay varias formas de alterar un sector para así poder crear estancias más complejas. Según la modificación realizada, el sector adopta una forma característica que permite clasificarlo dentro de uno de los siguientes grupos: extensión o ala, isla y península.

Cuando se pasa a modo 3D hay tres formas de moverse en el escenario

La extensión consiste en añadir una porción más a la sala, de modo que ésta pueda tener características distintas a la parte original. Se construye igual que un sector corriente, pero la última línea trazada debe coincidir con una de las existentes en el sector y el resto deben dibujarse fuera de la sala (figura 1).

La isla se consigue dibujando un sector dentro de otro. Al pasar a modo 3D, se apreciará que el sector recién creado es una columna (figura 2). Si ahora se coloca el cursor dentro del nuevo sector (hay que volver a modo 2D) y se presiona ALT + S, se transformará la columna en un sector válido. Para comprobarlo se puede modificar su altura en el modo 3D. Este tipo de sectores es muy utilizado para construir escaleras, cajas y muchos otros elementos de decoración (figura 3).

La península se construye dibujando tres líneas en el interior de un sector, de forma que el primero y el cuarto de los vértices pertenezcan al sector (figura 4).

Para borrar un sector hay que situar la flecha blanca dentro del sector a borrar y presionar CONTROL (derecho) + SUPR.

MODOS DE EXPLORACION

Cuando se pasa a modo 3D hay tres formas de moverse por el escenario: modo juego, es justo como el propio juego, es decir, afecta la gravedad; modo altura fija, en el que siempre se permanece a una distancia fija del suelo; y modo flotar, en el que hay libertad total de movimientos, sin depender para nada de la gravedad ni de la distancia al suelo. La altura se controla con las teclas A y Z. Para cambiar entre los distintos modos se utiliza la tecla BLOQMAYUS.

Con lo aprendido hasta ahora se pueden crear escenarios de mayor complejidad, con pasillos, salas anexas, escaleras, etc. Todavía queda un tema pendiente: cambiar la horrible textura de las paredes, pero en la próxima entrega será lo primero que se explique.

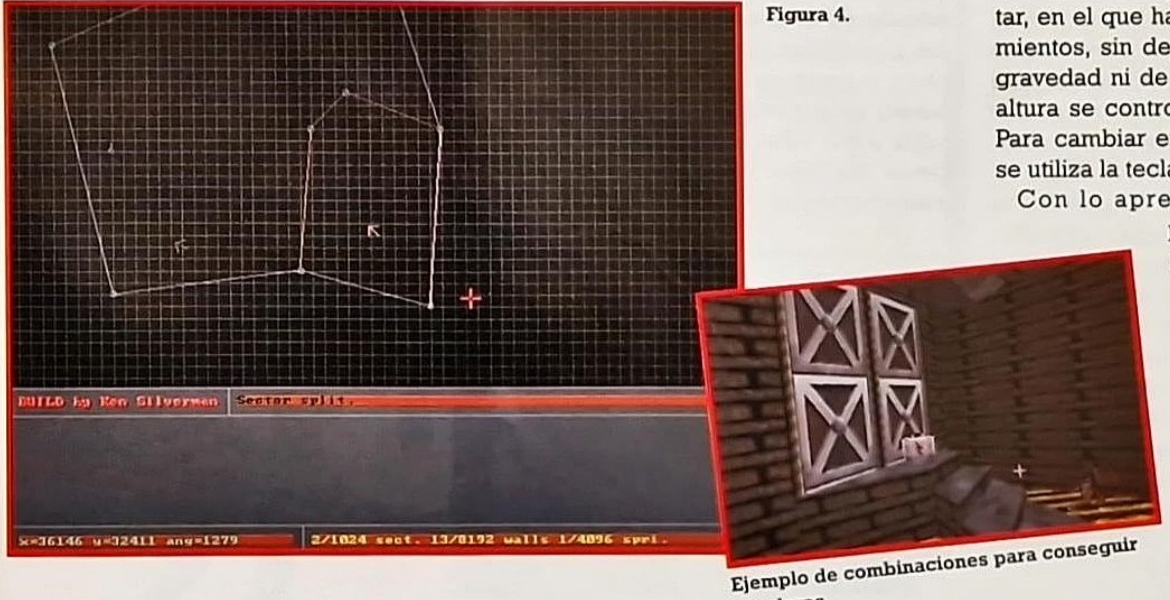


Figura 4.

Ejemplo de combinaciones para conseguir escaleras.



The Gene Machine

La unión de dos especies distintas era un tema tabú entre los científicos del siglo XIX. No obstante, era un tema común en las novelas de terror que tanto proliferaron por aquellos años. The Gene Machine es una historia con moraleja final sobre los peligros de la genética.

El inglés que salvó al mundo

Divide by zero es uno de esos grupos de programación que ofrecen sus servicios al mejor postor, pues sus productos se pueden encontrar en España de la mano de varios distribuidores. Su último trabajo se llamaba *The Orion Conspiracy* y era francamente original tanto por su estilo como por los gráficos utilizados.

Ahora, en *The Gene Machine* encontraremos el mismo estilo de programación que en *The Orion ...*, pero hemos dado un salto del futuro lejano hasta el pasado más reciente. Concretamente, hasta el siglo XIX, en la época victoriana o la Edad de Oro de Londres.

Pese a retroceder en el pasado, la aventura que hoy nos ocupa mejora algunos aspectos del juego anterior. De momento, el acceso a los escenarios es más rápido y, sobre todo, la gran mejora destaca en los gráficos y movimientos de los personajes. Hay menos secuencias cinemáticas realizadas con 3D Studio y otras técnicas de renderización para dar paso a una auténtica película de dibujos animados, que a nuestro parecer es la más adecuada para este tipo de aventuras donde se mezcla el humor con la filosofía del cómic para niños.



El legado de Julio Verne

Es evidente que el famoso escritor francés ha dejado su huella en las novelas de aventuras y de ciencia ficción del siglo XX. Muchos juegos de ordenador tienen un argumento muy similar a sus relatos y con *The Gene Machine* pasa exactamente lo mismo.

Primeras pistas

El principal problema que tiene nuestro amigo de nombre impronunciable es de carácter económico. Para fletar un barco que le conduzca a la misteriosa isla, debería hipotecar su casa y venderla al mejor postor. Los papeles están bajo llave en la caja fuerte y el posible comprador podría ser el director del museo.





Personajes Famosos

En The Gene Machine podemos conocer a tipos como Jack el Destripador, uno de los asesinos más celebres de todos los tiempos. Pero nuestro amigo, de momento, no puede sospechar cuáles son las intenciones de Jack que suele merodear por los prostíbulos en busca de víctimas.





La historia refleja el miedo que había en la sociedad del siglo XIX por la nueva ciencia, sobre todo por los grandes avances en el mundo de la medicina y la física, con novelas como *Frankenstein*, *La guerra de los mundos* o *La máquina del tiempo*, en las que el inventor o los marcianos, más adelantados tecnológicamente, tenían las de perder por haber osado a meterse en terrenos exclusivos de Dios.

The Gene Machine nos cuenta cómo un científico de lo más loco intenta conquistar el mundo manipulando genéticamente a especies animales y humanos. De esta forma, intenta crear un ejército invencible, bajo el cual se doblegarán todas las naciones del mundo.



Pero, afortunadamente, uno de estos "experimentos" ha conseguido escapar. Se trata de un gatito apodado "Seventy-three" que llega a Londres en busca de ayuda. En ese momento, llega a la capital Piers Featherstonehaugh, uno de los agentes más brillantes de la inteligencia británica, que se mosquea bastante porque la gente no puede o no sabe pronunciar bien su nombre a la primera. El gato sabe que este extravagante inglés es su única ayuda y, tras el schock inicial de ver a un gato hablando, Piers le ofrece su ayuda.



Los decorados nos trasladan a una época típicamente victoriana.

Un completo inventario

En esta aventura el uso de los objetos va a ser fundamental, pues tenemos un buen número para utilizar. El inventario crecerá de tamaño según los que vayamos encontrando. Al pulsar cada casilla obtendremos una breve descripción de los mismos o aparecerán unos iconos si es posible combinar el objeto con otros o bien tenemos que realizar una determinada acción en el lugar y momento adecuados.



Investigando desde casa

Pero tenemos un grave problema, nuestro agente desde su última misión en Estados Unidos se encuentra en graves penurias económicas y la isla de donde viene el gato se encuentra demasiado lejos. La primera parte de la aventura sucede en Londres, pues necesitamos recolectar el suficiente dinero como para pagar un barco y su tripulación. En este escenario encontraremos personajes muy diversos desde el director del museo, el único que nos puede facilitar los fondos para el viaje, hasta la novia de Piers, que se encuentra bastante enfadada con él.

Todo un universo de personajes muy diferentes entre sí y que es uno de los grandes aciertos de esta aventura, pues ha respetado la psicología y forma de actuar de cada uno de ellos. De esta forma, tenemos más posibilidades de atascarnos en la aventura, porque en algunos mo-

mentos no sabemos lo que cada uno de los personajes quiere.

No es que la aventura en sí sea demasiado difícil, pues la jugabilidad es bastante buena, ya que los puzzles aparecen de forma secuencial, pero debería haberse mejorado algunos diálogos para averiguar cuál es el objeto que necesitaremos para cada personaje. La lógica está asegurada, pues a un gato no le vas a dar una botella de whisky, pero por ahí anda la cuestión. Algunos objetos no tienen nada que ver con su destinatario final. Un buen ejemplo es el pañuelo para damas que solicita el cliente más duro de un bar de los barrios bajos. Ya no sabes si es el típico humor británico de los programadores o algún fallo de documentación.

En los bajos fondos es posible hallar una valiosa información.

Ciencia Alternativa

Es muy curiosa la visión que tienen los programadores de la ciencia del siglo XIX. Como ejemplo vale este ordenador analítico cuyo primer programa es un juego de ping pong. Todo un avance de la técnica.





Paisajes de todos los colores

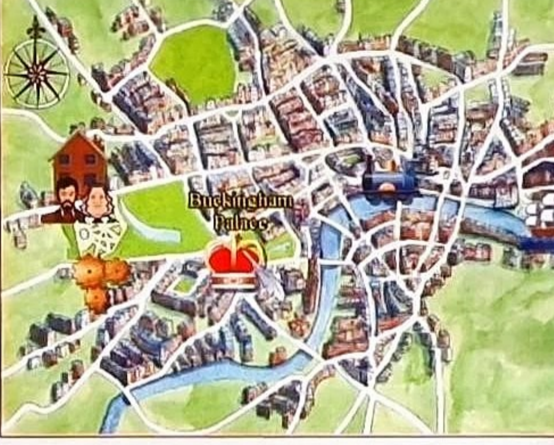
Pero *Gene Machine* tiene una gran cualidad: engancha enseguida al jugador. La principal razón son sus excelentes gráficos. El arte utilizado para representar los escenarios es exquisito y aquí sí se nota que la gente de Divide by Zero se ha documentado para recrear el Londres victoriano en nuestro ordenador. Los detalles se ven en todas las partes, desde el mobiliario de las casas hasta la estación de Londres, con gente tomando o bajándose de los trenes, vendedores ambulantes y demás elementos típicos.

El otro punto es el tamaño de los personajes, mayor de lo habitual, y sobre todo por la personalidad de cada uno, muy marcada; de esta forma sabemos cómo va a actuar cada uno. Piers es el típico aristócrata inglés muy exquisito en todos sus modales al que al final le sale todo mal, mientras todos le toman el pelo, excepto su criado que es mucho más tonto que él, pero que siempre guarda un as en su manga.

Otro de los aspectos más cuidados es el interfaz, que como sucedía en *The Orion Conspiracy* se adapta a cada una de las circunstancias de la aventura, ya que aparecerán una serie de iconos útiles para una zona pero que no podemos utilizar en otras. De esta forma, se facilita mucho la exploración de nuevas zonas, aunque como buena aventura gráfica que es, necesitaremos hablar con todos los personajes, utilizar todas las opciones de la caja de diálogos y combinar, utilizar o dar todos los

El Mapa

El mapa de Londres nos sirve como medio de transporte rápido a los lugares donde queramos ir. Nuevos lugares podrán ser visitados cuando encontremos objetos o seleccionemos el diálogo adecuado.



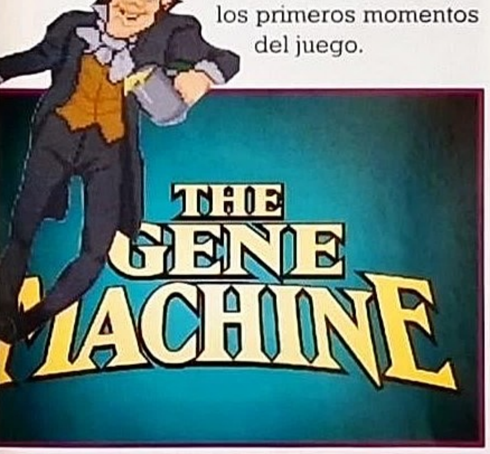


Debemos tener un pase especial para pasar al prostíbulo.



objetos que encontremos. Así nos aseguramos de que no nos dejamos nada por alto.

Podemos encontrar los diálogos tanto en voces digitalizadas, donde el trabajo realizado es notable, hasta en texto. Hay que prestar especial atención a los textos, porque son muy grandes y en cualquier línea puede hallarse la solución para aquel enigma que tanto nos trae de cabeza. La banda sonora es muy agradable aunque repetitiva en los primeros momentos del juego.



The Gene Machine es una aventura muy divertida, llena de detalles simpáticos y con mucha fantasía e imaginación en su guión. Una historia para toda la familia como suele gustar decir a los críticos de cine. Desde aquí lo certificamos.

ANGEL FCO. JIMENEZ

Fondos de calidad

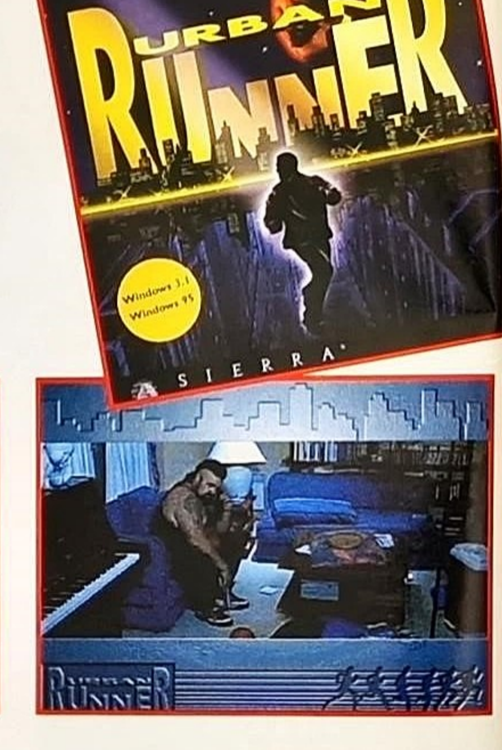
Gene Machine tiene unos buenos gráficos, pero donde más destaca es por los fondos. Dibujados todos a mano y posteriormente digitalizados, Londres y los paisajes de la isla han quedado de "aúpa". Además para el jugador tiene la ventaja de encontrar rápidamente los objetos que se hallan en todas las localizaciones, pues destacan claramente de los escenarios





Urban Runner

Cuando decidí convertirme en periodista de investigación, nunca pensé que este trabajo iba a cambiarme el apellido de Gardner por el de Buscaproblemas, aunque eso lo descubrí el día en que me encontré con el cadáver de Tony Marcos entre mis brazos y tanto a la mafia como a la policía detrás de mis pasos, pues creían que yo era el asesino.



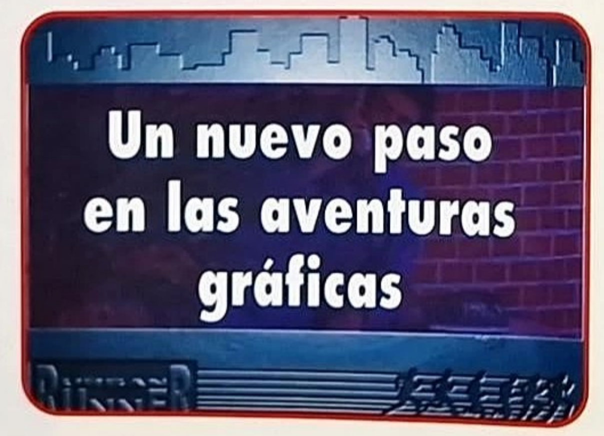
La dura vida del periodista





Desde hacía unas semanas venía escuchando rumores acerca de un gran golpe en la organización mafiosa de la ciudad, así que, como periodista de investigación, decidí entrevistar a uno de los grandes, Tony Marcos, ofreciéndole a cambio un carrete de fotografías con imágenes realmente comprometedoras. Nos citamos en la sauna que había en el centro de la ciudad para poder hablar tranquilamente y, en cuanto llegué, me encontré con él y con su guardaespaldas. Quedamos dentro de la sauna y me fui a quitar la ropa. Una vez dentro del pequeño cuarto oscuro, encontré a Marcos recostado en uno de los bancos; parecía dormido, así que me acerqué a despertarle y el susto fue mayúsculo, al ver como caía sobre mi regazo con un agujero de bala en medio del pecho.

Con las prisas, cogí la llave de la taquilla equivocada y tuve que ponerme la ropa del difunto, pero la mala suerte me perseguía ya que el guardaespaldas de Marcos me vio y comenzó a dispararme creyendo que yo era el asesino. Así iba a comenzar mi aventura como corredor urbano.



IMPRESIONANTE A TODAS LUCES

Desde que salieran los títulos *Phantasmagoria* y *Gabriel Knight 2*, Sierra On Line no se había decidido a meterse más en el asunto de las aventuras con personajes reales hasta ahora, ya que después de muchos meses de trabajo, *Urban Runner* ha sido dado a luz y con él, no sólo el más ambicioso proyecto actual de esta compañía, sino también la nueva dimensión en lo que a aventuras gráficas se refiere. La perspectiva cambia totalmente, pasando ahora a ser de primera persona en vez de externa, como sucedía en sus dos anteriores producciones del mismo género. La cámara solamente cambia cada vez que realizamos una acción, para así verla mucho mejor.



La ciudad de Los Angeles esconde siempre secretos que jamás hubieras querido descubrir.

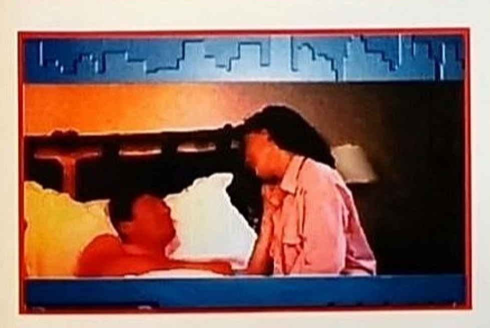
La pantalla está dividida en tres partes. La superior en la que está el teléfono portátil, donde se reúnen todas las opciones del juego, como pueden ser grabar y cargar partidas, las ayudas que nos servirán para superar una zona que nos tiene atascados, pero que están contadas por lo que sólo podremos usarlas tres veces, y la examinación tridimensional para ver todos los objetos con más detalle y descubrir algo que tenían escondido en alguno de sus recovecos; la zona central, que es donde se desarrolla la acción; y la tercera zona, donde aparecen los personajes que podremos controlar, una vez que nos hagamos amigos de Adda Wertmuller.

UNA COMPRA OBLIGADA

Urban Runner es uno de esos títulos que obligadamente tiene que formar parte de nuestra juegoteca privada y en uno de los lugares privilegiados, ya que este título es de lo más impresionante que hemos tenido la oportunidad de ver en mucho tiempo.

CARLOS F. MATEOS





EL TIEMPO ES IMPORTANTE

Una cosa que se ha respetado enormemente es el tiempo que tenemos para realizar cada acción, ya que si, por ejemplo, tardamos mucho en decidir hacia dónde queremos ir mientras un matón nos está pisando los talones, aparecerá una ventana gráfica donde aparece nuestro perseguidor y lo cerca que está.





OTRAS ALTERNATIVAS...

PHANTASMAGORIA: Una terrorífica aventura gráfica, con personajes reales que se mueven por escenarios creados por ordenador.

● OK PC nº 40 ● Valoración: 93

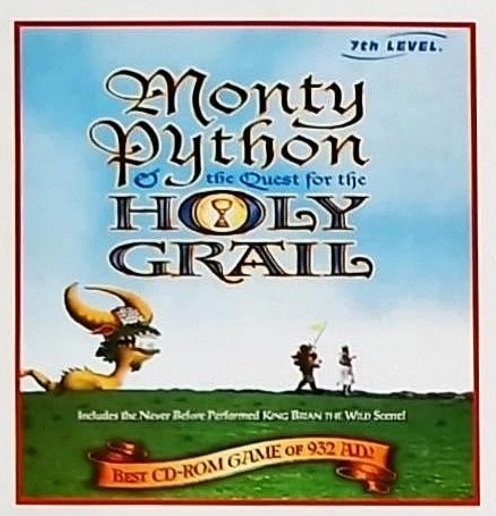
GABRIEL KNIGHT 2: También con personajes reales, pero con la diferencia de que los escenarios han sido sacados asimismo de la realidad.

● OK PC nº 45 ● Valoración: 93



Monty Python (The Quest for the Holy Grail)

Las leyendas medievales inglesas sufrieron un grave trastorno cuando en 1975 se estrenó *Monty Python and the Quest for the Holy Grial*. Traducida al castellano como *Los Caballeros de la Mesa Cuadrada* forma parte de la historia del cine, al ser una enloquecida comedia llena de golpes de humor. Los seguidores de los Monty agradecerán la publicación de este CD-ROM basado en la película.



Humor muy británico

Los fanáticos de esta película, entre los que se incluye el humilde redactor que escribe este artículo, no podemos dejar de agradecer a 7th Level que se haya atrevido a convertirla en formato CD-ROM. Esta aplicación multimedia, por llamarla de algún modo, es un juego y al mismo tiempo una lectura bastante anormal sobre la Edad Media. Podemos ver pasajes de una estupenda película y también podemos participar en ella. Simplemente es el mejor CD-ROM que se ha construido basándose en una obra del séptimo arte.





¿Y por qué decimos esto? Pues, porque no solamente se han digitalizado escenas de la película o fotografías de la misma, todo lo nuevo que podemos encontrar en la aplicación tiene la misma filosofía del humor de los Monty Python, ya que han colaborado activamente en este divertido proyecto de 7th Level. Algunos rumores sugieren que esta colaboración se intensificará en un próximo futuro.

LA BUSQUEDA DEL GRIAL

El objetivo principal de este "juego" es rescatar el Santo Grial y traerlo a Camelot. Mientras, pasarán una serie de desventuras en las cuales las carcajadas son constantes. Tomamos el papel del rey Arturo, que deberá ir resolviendo enigmas de toda clase además de muchos diálogos en inglés. Afortunadamente, en la versión en castellano aparecerán subtítulos. La forma de ir resolviendo estos enigmas es muy simple: cliqueando con el cursor del ratón por toda la pantalla, hasta que topemos con cualquier animación; la mayoría de las veces soltará un chiste, pero alguna será la que nos haga pasar de fase.

Es notorio el uso del "collage" en todos los escenarios como es norma en los trabajos de los Monty.

Cada una de estas fases o niveles de la pantalla se corresponden con las escenas más importantes de la película. Quien no la haya vist tiene ahora la oportunidad de ver estas escenas en la mitad del juego, cuando haya avanzado un poco. A propósito de dificultad, éste es el único punto flojo del juego, es muy fácil llegar al final, disminuyendo bastante sus horas de juego, pero claro, quien sea fan de los Monty Python no puede perderse este CD-ROM.

La valoración final sólo puede pasar por sobresaliente, ya que reúne todos los valores tanto de calidad gráfica como de humor imprescindibles en una aplicación basada en una comedia tan famosa. La tarea era difícil, pero se ha logrado una excelente conversión del cine al ordenador.

ANGEL FCO. JIMENEZ

ENTRE EL ESCANDALO Y LA GENIALIDAD



Los Monty Python se formaron a finales de los 60 realizando series de humor para la televisión inglesa. Algunas veces, hemos podido disfrutar de esos episodios en nuestro país, donde ya se notaba el corrosivo sentido del humor de estos locos ingleses, pues no dejaban títere con cabeza. Pero en España son más conocidos por sus películas para la gran pantalla. La Vida de Brian, que originalmente fue emitida en versión original con subtítulos para no perderse las estrafalarias voces de estos actores, cuenta con escenas memorables para partirse literalmente de risa. Como sabéis es una parodia de la vida de Cristo, aunque quienes salen peor parados son los romanos. La actuación de Pijus Magnificus es memorable.

Menos repercusión tuvo El Sentido de la Vida, pero en Inglaterra escandalizó al sector más conservador de la sociedad, por la inclusión de una canción interpretada por niños en la que se alababan las cualidades de los preservativos. Este ha sido siempre el destino de los Monty Python: algunos disfrutan de sus obras mientras otros las odian visceralmente.

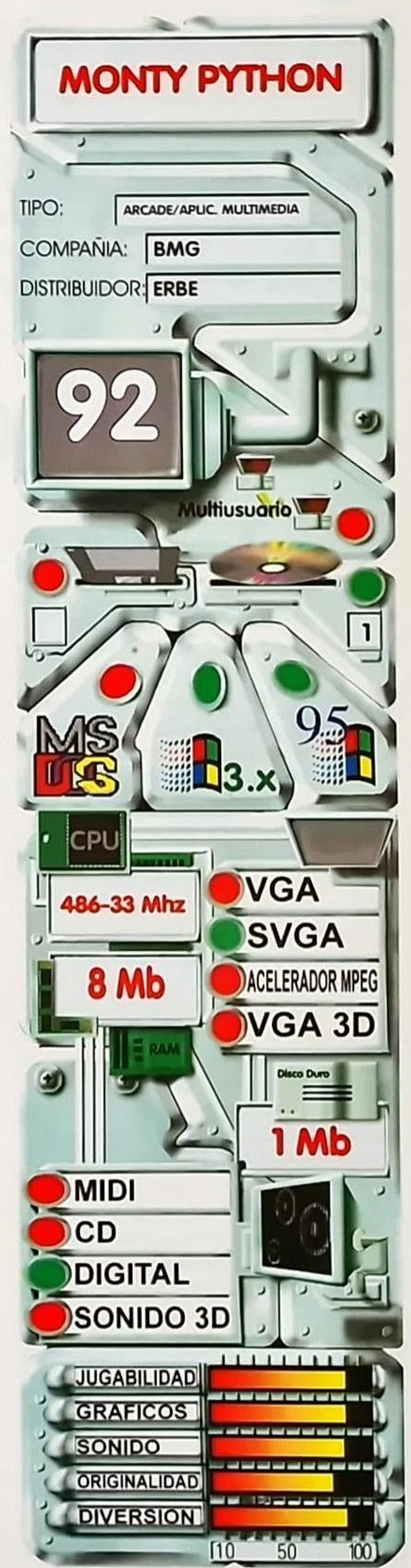
En los 80 declinaron su actividad como grupo, dedicándose más bien al trabajo en solitario, dirigiendo películas, protagonizándolas o participando en todo lo relacionado con el entretenimiento, como es el caso de este CD-ROM. Cada uno de los miembros del genial grupo nos seguirán deleitando con su particular sentido de la vida.

LOS JUEGOS DE LA EDAD MEDIA

¿Te imaginas jugar al Tetris o a Mortal Kombat en versión medieval? Mejor dicho, en versión paródica, pues estos famosos juegos tampoco han podido evitar ser degullidos por la maquinaria de los Monty Pithon y podemos disfrutar de ellos desde una perspectiva totalmente humorística ¿o quién ha jugado alguna vez al Tetris con cadáveres o a un juego de lucha donde los chorros de sangre y las mutilaciones son lo más importante? Estos juegos tan macabros aparecen en ocasiones durante la exploración del CD-ROM y no tienen una gran importancia para llegar hasta el final de la aventura. Sólo están ahí para entretener y reírnos más si cabe.



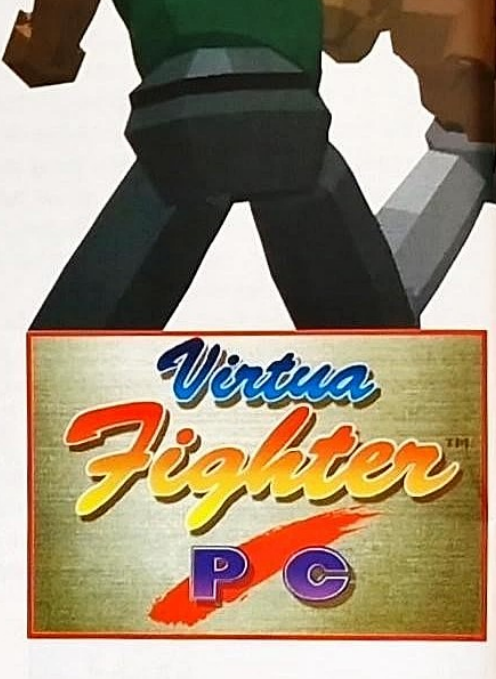






Virtua Fighter

Durante su época como máquina recreativa arrasó en todos los lugares que visitaba; posteriormente, cuando fue versionado para las consolas de 64 bits, tuvo el mismo éxito y ahora que Sega ha decidido hacer conversiones para PC y compatibles, se espera que el grado de aceptación sea igual de alto.



En el centro de la lucha

El año en que *Virtua Fighter* salió a la calle para sorprender a propios y extraños, todos estaban seguros que esta máquina recreativa iba a dar un giro de 180° al estilo de programación que hasta ahora habían llevado todos los creadores de juegos a la hora de hacer un arcade de lucha.

Virtua Fighter llegó en un momento en el que títulos como *Mortal Kombat* (en sus numerosas partes) o *Super Street Fighter 2* (*Turbo*, *Alpha*...) arrasaban y nos hacían gastarnos a los españolitos de a pie todo nuestro efectivo para conseguir la combo más larga o la magia más demoledora y, sin embargo, consiguió que nos desengancháramos de esos dos juegos y nos lanzáramos a la aventura con un nuevo título que revolucionaba todo lo que hasta ahora habíamos visto. Gráficos poligonales, movimientos tridimensionales de escenario, cientos de cámaras diferentes y un sonido de antología, hacían conjuntamente posible el crear una máquina recreativa como esta.



OCHO PERSONAJES PARA LA VICTORIA

Al igual que en la máquina recreativa, ocho van a ser lo luchadores que medirán sus fuerzas para alzarse con el título de mejor luchador. Cada uno tiene su estilo y golpes especiales, pero absolutamente todos son igual de mortales. Desde el kung-fu, a la lucha libre samoana, pasando por el mue-thai, vamos a poder recorrer todas las artes marciales que se practican en la actualidad y desde tiempos inmemoriales.







Tanto los golpes normales, como los ataques especiales van a poder ser realizados usando una combinación de las teclas de movimiento y los botones de puño y patada., teniendo una mayor complejidad de realización los golpes más demoledores.

AHORA PARA PC

Después de ser versionado para las consolas de 64 bits, con gran éxito por cierto, los programadores de Sega han decidido versionarlo por segunda vez, esta vez para PC, y lo han hecho de una manera excelente, pues no ha perdido ni un ápice de calidad en todos los aspectos. Lo único que se le puede echar en cara son los elevados requerimientos que precisa para poder ejecutarlo, ya que nada más y nada menos que un Pentium a 75 Mhz será necesario para que funcione holgadamente, pero es que mover y calcular este elevado nivel gráfico es muy complicado y solamente los más grandes equipos pueden hacerlo.

Virtua Fighter va a gustar enormemente a todos los aficionados a los juegos de lucha y sorprenderá a los que gusten de ver buenos gráficos en su ordenador

CARLOS F. MATEOS



LA FICHA TECNICA

Cada uno de los personajes tiene su ficha técnica que te explicará su estilo de lucha, profesión, edad, nombre y demás datos personales. Gracias a eso, podrás elegir aquel que más se acomode a tus pretensiones.



OTRAS ALTERNATIVAS...

FX FIGHTER: Un juego que sacó Erbe, con gran éxito por cierto y que utiliza el mismo modo de juego, ya que también vamos a controlar a personajes tridimensionales.

● OK PC nº 37 ● Valoración: 91

SUPER STREET FIGHTER 2: Uno de los mayores éxitos tanto a nivel de ventas como de crítica. Si te gustan los juegos de lucha, es otra buena opción.

● OK PC nº 36 ● Valoración: 94





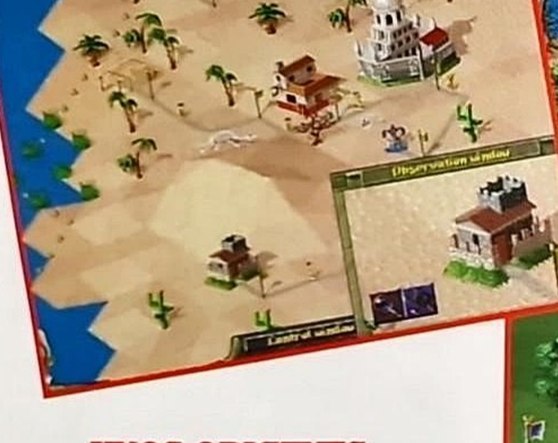
The Settlers II

La fuerte tormenta que nos pilló en alta mar impidió hasta a nuestros más diestros marineros controlar el barco, terminando por hacernos naufragar entre rayos, truenos y olas de seis metros. Muchos murieron, pero los que resistimos esa catástrofe pudimos llegar a una extraña isla.



Con alma de colonizador

Dicho lugar no figuraba en ninguna de las cartas de navegación que tenía nuestro contramaestre, pero rápidamente llegamos a la conclusión de que nadie se iba a enterar de nuestro accidente y no iban a mandar una partida de rescate nunca, así que decidimos instalarnos allí, intentando llevar la civilización a lo que podía ser una tierra llena de salvajes indígenas, peligros en forma de fieras, etc.



UNOS ORIGENES IMPORTANTES

Hace más o menos dos años que la primera parte de este increíble juego de estrategia apareció, sorprendiendo a propios y extraños por su calidad gráfica, jugabilidad y enormes posibilidades de acción. Miles de aficionados al software lúdico descubrieron en *The Settlers* un nuevo tipo de juego realmente completo y con infinitas horas de diversión por delante.

Los programadores de la primera parte, sorprendidos también por un éxito que no esperaban, decidieron sacarle el máximo partido a este filón de oro que habían encontrado casi sin querer y, fruto de esa decisión, apareció *The Settlers II*.

El número de opciones ha crecido de manera geométrica, tanto en los edificios, como en los diferentes tipos de habitantes, etc.

La manera de hacer crecer nuestra ciudad se ha dispuesto como una intrincada

Una isla desconocida siempre esconde peligros



red en la que es necesario construir un edificio para que nos abra paso a la tecnología suficiente para crear otros. De esta manera, y por poner un ejemplo, para construir monedas de oro, necesarias para tener soldados, necesitas una mina de oro, una mina de carbón y la casa de la moneda para acuñarlas, pero para que las minas funcionen a pleno rendimiento es necesario que exista una carnicería y una panadería, que tendrán que ser abastecidas por la porqueriza y el molino respectivamente, necesitando ambos a su vez una granja donde se cultive el cereal.

Como habréis podido descubrir, para hacer algo tan necesario como soldados, hace falta que nos comamos el coco someramente. Esto le da a *The Settlers II* un toque mucho más intenso de estrategia del que pudieran tener *Warcraft II* o *Command & Conquer*, en los que debes estar en todo momento atento a los ataques enemigos, creando tropas a mansalva.



Podremos ampliar en todo momento una zona del mapa.



LLEGAR, VER Y VENCER

En absoluto va a ser tan sencillo colonizar la nueva tierra. De hecho, cuando menos te lo esperes, vas a sufrir los incesantes ataques de vikingos, bárbaros y deberás cesar la producción para dedicarte más al arte de la guerra. Desde soldados rasos que atacan con sus espadas, hasta catapultas de defensa, vamos a tener la posibilidad de crear tantas unidades como deseemos.

The Settlers II ha tenido un gran éxito en el extranjero y aquí tiene todas las papeletas para que ocurra lo mismo. En la redacción ya no podemos desengancharnos y eso es sinónimo de algo.

CARLOS F. MATEOS



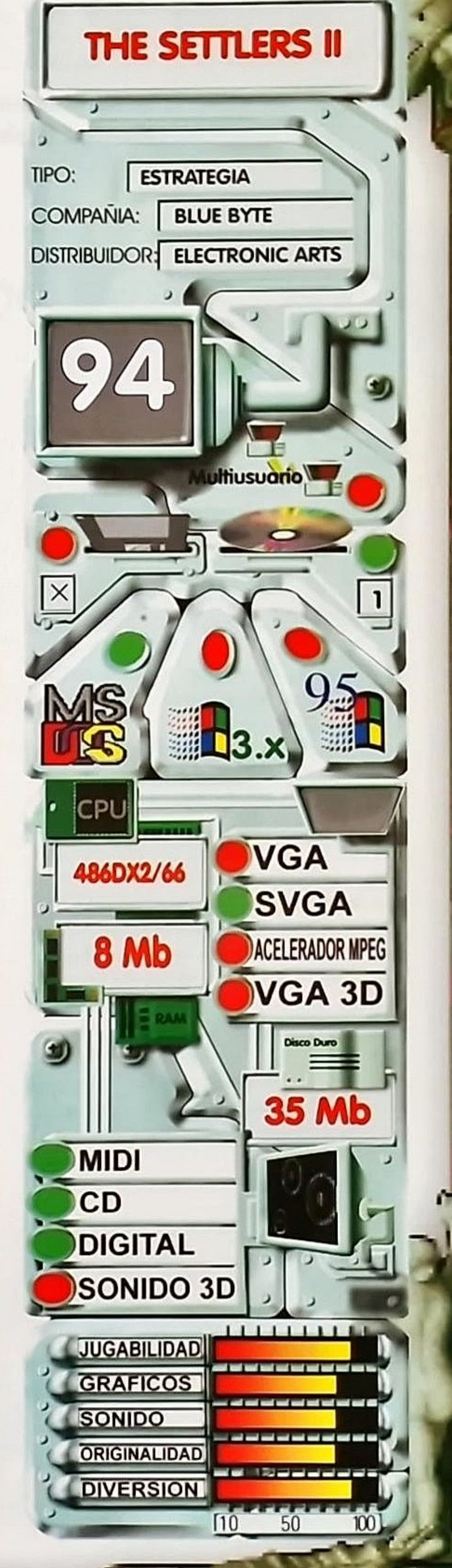
OTRAS ALTERNATIVAS...

WARCRAFT II: Si te gusta el género de la estrategia, éste será tu juego preferido.

OK PC nº 48 · Valoración: 99

STRONGHOLD: El mismo esquema de juego, pero con los personajes del juego de rol *Advanced Dungeons & Dragons*.

OK PC nº 15 · Valoración: 90



Road Rash

***Road Rash* tuvo su primera aparición en la Mega Drive, la consola de Sega de 16 bits, para a continuación ser versionado a sus hermanas pequeñas y mayores. Ahora Electronic Arts se ha encargado de sacar este juego para que los usuarios de PC podamos disfrutar de las más salvajes competiciones.**

¿Juego limpio?







Las carreras de motos siempre han sido un género muy usado en los juegos de ordenador y eso se demuestra en los cientos y cientos de títulos que a este respecto han sido distribuidos en nuestro país. Pero ninguno ha demostrado el lado más salvaje de esta modalidad de competición como *Road Rash*, un juego en el que las carreras se convierten en ilegales y vamos a tener que conducir nuestra motocicleta a toda velocidad por las carreteras más concurridas de los estados de Norteamérica, mientras somos perseguidos tanto por la policía, cansada de que se celebren este tipo de competiciones poniendo en peligro la seguridad ciudadana, como por los demás participantes que, usando tanto un bate de béisbol como una cadena e incluso dando patadas a diestro y siniestro, intentarán echarnos fuera del asfalto, haciéndonos perder gran cantidad de valiosos puestos.

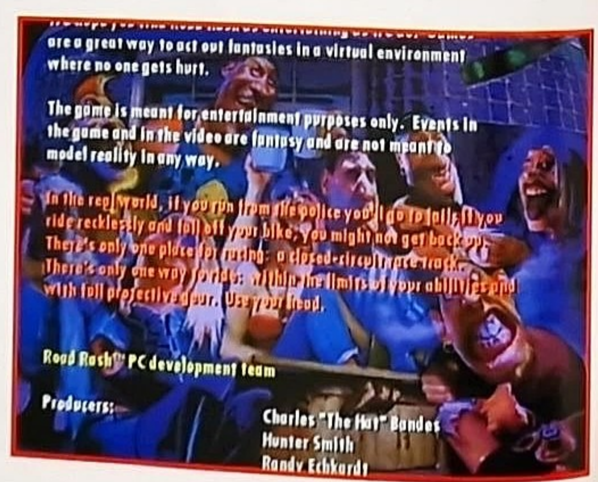
SECUENCIAS DE PELICULA

Usando las mayores posibilidades del PC, respecto de las videoconsolas, los programadores han incluido una serie de secuencias de vídeo en tiempo real, donde se muestran las diferentes fases del juego, como cuando ganamos o perdemos, etc.

Una vez dentro del juego, descubrimos un arcade de carreras de motos con una calidad gráfica más que notable, gracias a las posibilidades de la SVGA que es empleada en todo momento, tanto en los personajes, como en los escenarios que merecen mención a parte, ya que en ningún momento hay un tramo de carretera que se repita, como podía ocurrir en otros juegos en los que para ahorrar memoria se volvían a introducir antiguos tramos del circuito, en vez de crear otros nuevos.

También se ha incluido el detalle macabro de los transeúntes y viandantes, que en todo momento correrán el peligro de caer bajo nuestras ruedas y que, aunque gustará mucho a los corredores más salvajes, será un motivo mayor para que los agentes de la policía te persigan a ti en lugar de a los demás competidores para arrestarte no sólo









por conducción temeraria sino también por intento de asesinato y eso es bastante más grave.

CARRERAS A SALTOS

La enorme resolución con la que han sido creados los gráficos de *Road Rash* ha provocado en algunos momentos en que la pantalla se encuentra muy cargada tanto de personajes en movimiento, como de elementos de escenario, la acción vaya a saltos, a no ser que tengas un equipo de última generación, lo cual limita el círculo de aficionados a los juegos, ya que no todos pueden adquirir un ordenador de enormes prestaciones.

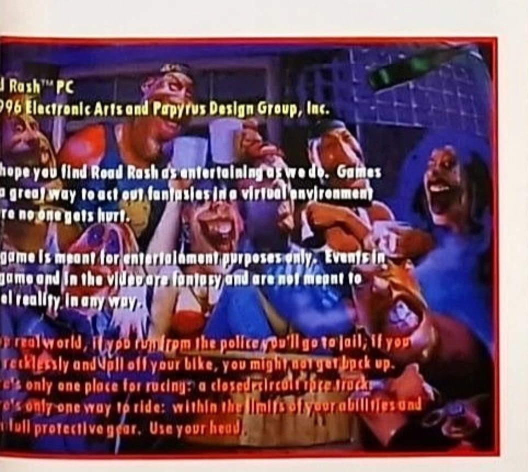
Sin embargo, *Road Rash* es un juego de carreras muy divertido, donde realizar las acciones más marrulleras estará a la orden del día.

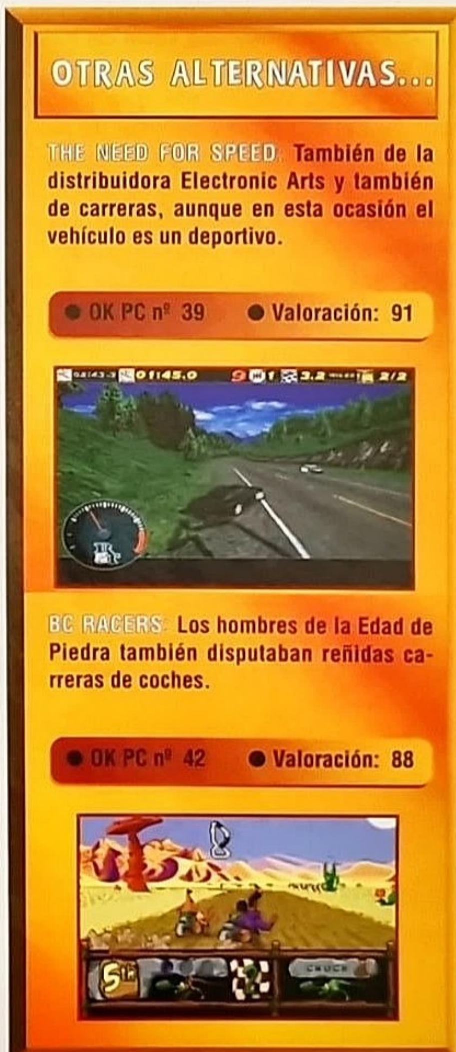
CARLOS F. MATEOS





No faltan ni los tipos duros ni las chicas guapas





OTRAS ALTERNATIVAS...

THE NEED FOR SPEED. También de la distribuidora Electronic Arts y también de carreras, aunque en esta ocasión el vehículo es un deportivo.

● OK PC nº 39 ● Valoración: 91

BC RACERS. Los hombres de la Edad de Piedra también disputaban reñidas carreras de coches.

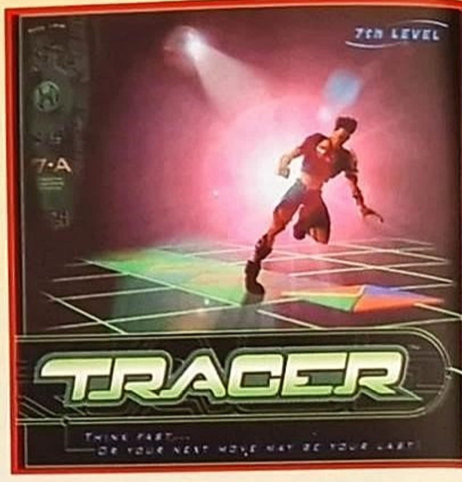
● OK PC nº 42 ● Valoración: 88





Tracer

Los juegos de inteligencia han sido siempre un género muy utilizado, con gran éxito por cierto, por todas las compañías programadoras. Ejemplos como *Tetris, Zoop, Bolix* o *Block Out* han puesto a prueba nuestra capacidad de manejo a la hora de encajar piezas, resolver puzzles y demás enigmas de este tipo.



Guerreros del ciberespacio



Sin embargo, *Tracer* ha reunido en un solo título la complejidad de un juego de inteligencia con la rapidez necesaria para sobrevivir en un arcade. El resultado es un programa que pondrá los nervios de punta hasta a los jugones más experimentados y es que el nivel de dificultad que se ha alcanzado es sobrehumano, incluso desde la primera fase, aunque una vez que nos acostumbremos a la temática iremos moviéndonos con más soltura, relativamente.

ANDANDO SOBRE COLORES

Tracer nos introduce en un mundo virtual en el que encarnamos a un personaje virtual y cuya misión va a ser liberar a este lugar de un virus informático que lo está destruyendo. La manera de movernos va a ser muy sencilla y a la vez complicada. En nuestro haber tenemos varias bases de datos, cada una identificada con un color diferente y dentro de ellas, hay una serie de baldosas compuestas de colores. A fin de dar un paso, tendremos que colocar uno de esos bloques delante de nosotros y subirnos encima de él, teniendo que hacer esto cada vez que queramos dar un paso; sin embargo, hay que tener en cuenta que, dependiendo del color que estemos mirando de la baldosa sobre la que estamos, usaremos una celdilla de la base de datos de ese color, por lo que si usamos desmesuradamente las que están en la azul, nos encontraremos con que no tenemos ninguna de este tipo y llegará un momento en que nos atascaremos.

El mayor problema es que no tenemos mucho tiempo para decidir qué casilla poner, ya que el virus informático, a modo de un enjambre de termitas, comienza a comerse nuestras baldosas rápida-















La rapidez a la hora de moverse por el ciberespacio será esencial si quieres sobrevivir.

mente, provocando nuestra muerte si consigue alcanzarnos.

Por supuesto, tendremos a nuestra disposición toda una clase de ítems de ayuda que nos harán un poco más fácil nuestra labor, cosa que es tremendamente necesaria.

DEMASIADO DIFICIL DESDE EL PRINCIPIO

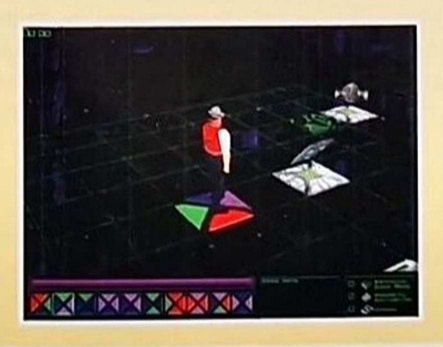
Tracer es uno de esos juegos que quedan prohibidos a todos aquellos jugones que hayan tenido muy poca experiencia con este tipo de programas, ya que la increíble dificultad que le ha sido impresa, sobre todo por la razón de que casi no tenemos tiempo para pensar nuestra siguiente acción, hace prácticamente imposible la labor de avanzar con éxito. Por el contrario, este título también puede ser considerado como uno de los mayores retos que se pueden encontrar los más hábiles del lugar, que piensan que ningún juego se les puede resistir.

Con gráficos tridimensionales de gran calidad, la posibilidad de jugarlo empleando una tarjeta 3D y de hacerlo además con un compañero por módem o con varios por red, este programa puede gustar a los más experimentados.

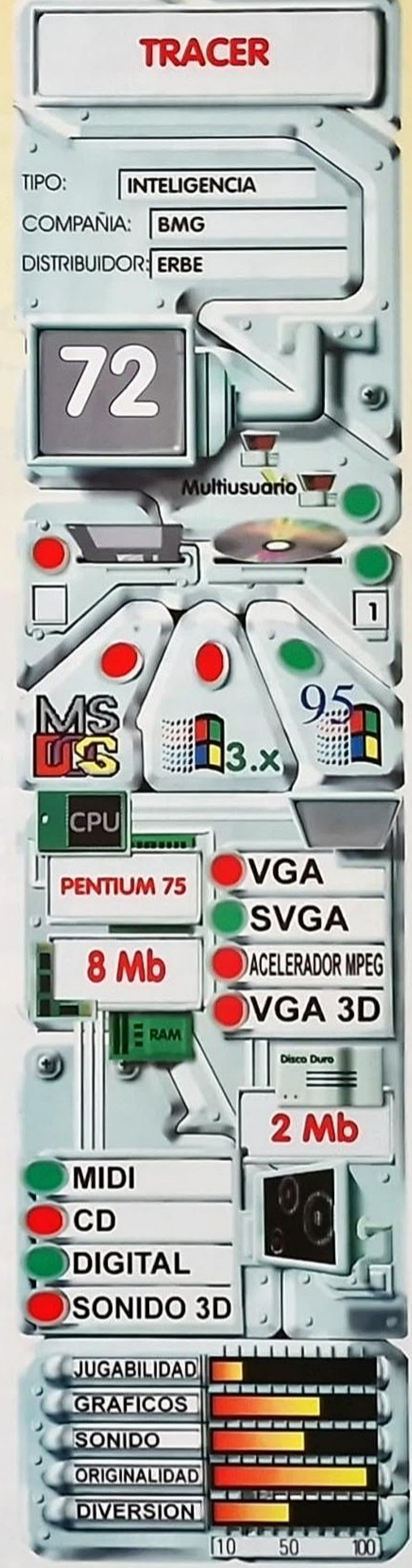
CARLOS F. MATEOS

LOS ITEMS

Si no fuera por los valiosos objetos de ayuda, la labor de destruir virus sería imposible. Desde plataformas móviles para superar zonas de vacío, hasta bloques magnéticos que son más resistentes al virus, vamos a poder usar una gran variedad de ellos, siempre que los consigamos.









Baku Baku

Otro de los títulos que la afamada compañía de juegos para videoconsola ha decidido versionar hacia el PC es el *Baku Baku*, un juego de inteligencia y reflejos que pondrá los nervios de punta hasta al más calmado de los jugones.

La ley de la selva



Hace ya bastante tiempo, llegó en formato de cartucho para la consola Mega Drive de 16 bits, un juego de características parecidas llamado *Dr. Robotnicks Meanbean Machine*, en el que teníamos que hacer coincidir judías de colores para que desaparecieran y así mandarle al contrario una serie de fichas trasparentes que le dificultarían la acción hasta que su parte de la pantalla rebosara, señal de que había perdido.

Baku Baku puede ser considerado como la segunda parte de este juego. Ambientado en la selva, la acción va a variar bastante, aunque el objetivo va a ser el mismo. En esta ocasión no van a ser judías de colores sino comidas y animales. Lo que tendremos que hacer es tratar de que coincidan los alimentos con los animales en cuestión, es decir, si es un perro, los huesos; si es un mono, los plátanos; si es un oso panda, la caña de bambú, etc.



Debes unir cada animal con su alimento

CUANTO MAS COMPLICADO, MEJOR

A la hora de jugar, tienes que tener en cuenta ante todo que, si quieres vencer, no te debes conformar con ir haciendo desaparecer las piezas de poco en poco, sino que tienes que formar las más complicadas y enrevesadas combinaciones, de manera que de una sola vez puedas dejar prácticamente sin piezas tu trozo de pantalla y de esta manera llenar la de tu adversario. Además, debes hacerlo lo más rápido posible, ya que la máquina es muy inteligente y cada minuto que pasa realiza movimientos más completos.

Existen varios modos de juego. El primero es el



La combinación más complicada hará posible que le envíes más fichas a tu contrincante.

arcade en el que iremos avanzando a través de niveles, enfrentándonos cada vez a un adversario más duro de derrotar. El segundo nos permite medir nuestra habilidad con la de un amigo en una partida para dos jugadores; sin duda, es la más divertida. Y, por último ,un modo de aprendizaje donde nos irá enseñando a tomar soltura en el juego.

El juego funciona bajo Windows 95, de manera que al ejecutarlo aparecerá una pequeña ventana en el centro del escritorio para conseguir la mayor velocidad posible.

HABITOS DE ALIMENTO

Los reflejos van a ser nuestros mejores aliados a la hora de echarnos una partida, ya que para salir victoriosos tendremos, primero, que identificar la pieza que acaba de salir por la parte superior de la pantalla y, segundo, ver con cuál de las que están posadas en la parte inferior de la misma puede coincidir mejor, cosa que, aunque al principio parece sencillo, aumentará en dificultad a medida que avanzamos por los niveles.

Baku Baku va a gustar a todos aquellos amantes del *Tetris* y juegos del estilo, pues incluye todo lo que estos títulos le pueden dar y mucho más.

CARLOS F. MATEOS



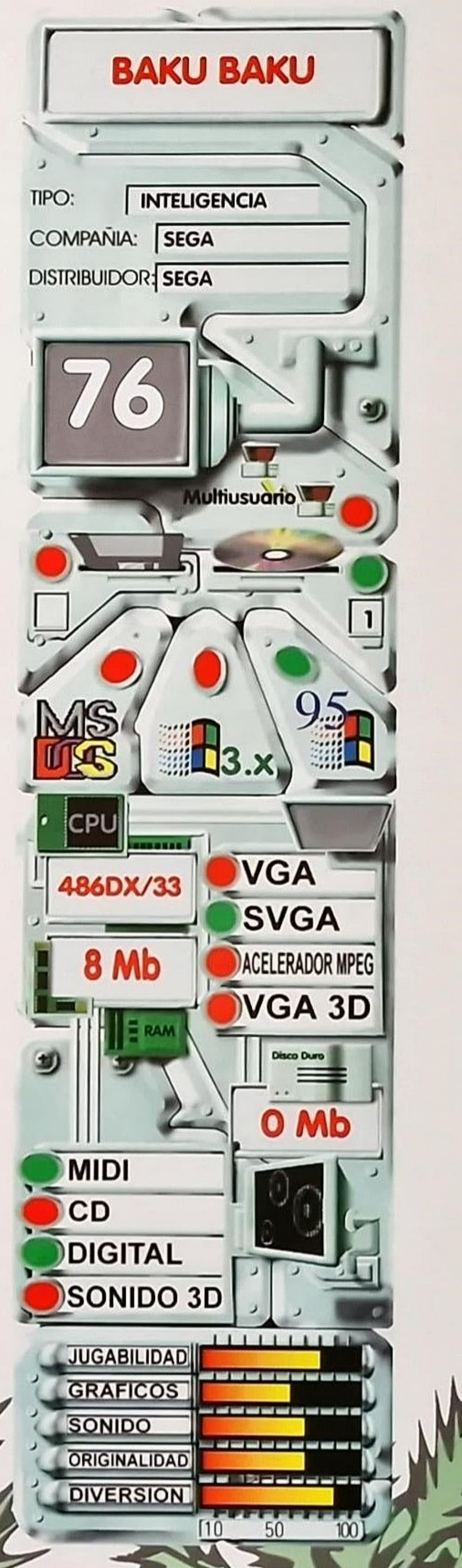
OTRAS ALTERNATIVAS...

LEMMINGS 3D: El género de la inteligencia es uno de los más usados a la hora de hacer juegos y éste es otro ejemplo.

● OK PC nº 21 ● Valoración: 84

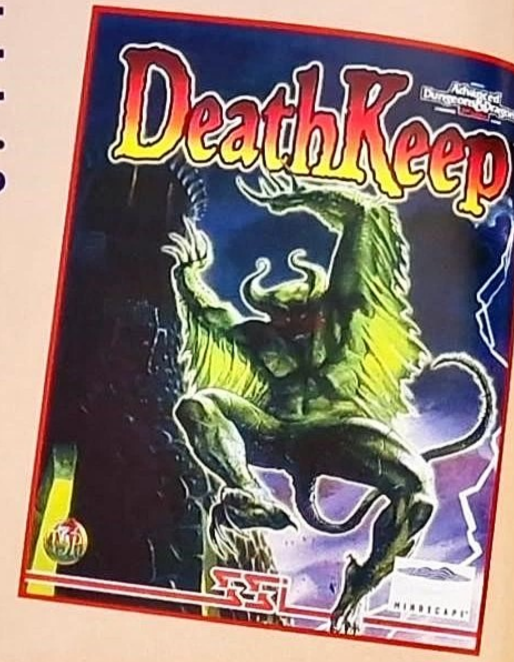
ZOOP: Otra sabia elección si lo tuyo son los rompecabezas.

● OK PC nº 40 ● Valoración: 90



DeathKeep

Un terrible hechicero ha escapado de su prisión de hielo amenazando de nuevo al mundo entero. Sólo uno de los elegidos podrá detenerle. Un nuevo reto de los especialistas en rol de SSI.



Calabozos en el infierno

Deathkeep es uno de los juegos más esperados de SSI. Hacía bastante tiempo que se hablaba sobre él y nadie sabía nada (pantallas, versiones beta o lo que fuera), hasta que un día llegó a nuestras manos y rápidamente sufrió una instalación en el disco duro. Expectantes como estábamos, nuestra sorpresa fue mayúscula al comprobar que *Deathkeep* se había quedado atascado en el tiempo. Es como si retrocediéramos unos cuantos años atrás: entonces hubiéramos alucinado con las posibilidades del juego.

Pero los tiempos corren y *Deathkeep* no parece haberse percatado de los avances en las técnicas gráficas de última generación. El juego presenta una perspectiva en primera persona y ha querido combinar el rol con el arcade más trepidante. En efecto, hasta aquí *Deathkeep* cumple lo que promete, pero al ver los gráficos y el penoso movimiento del personaje principal, la jugabilidad baja enormemente. Los decorados se repiten bastante, en cambio sí encontraremos un buen montón de enemigos de todas clases para animar la "fiesta" que nos espera. De todas formas, la calidad gráfica se queda en un aprobado muy raspado, como suelen decir en Selectividad.



CALABOZOS

Hay que destacar que la idea original del juego es buena, ya que se trata de volver a los títulos clásicos del rol como los primeros *Eye of Beholder*, dotándoles de acción en tiempo real, mientras exploramos más y más calabozos. Para ello se ha facilitado mucho el control del personaje, tanto para combatir, lanzar hechizos o usar objetos, pero debido al "extraño" uso que se ha hecho del teclado y el ratón, es bastante difícil acostumbrarse al sistema de movimiento. En este aspecto tan importante, los programadores han descuidado su tarea así como prescindir del cursor para manejar objetos mientras estamos avanzando, ya que sólo es posible desde la pantalla del inventario. Para coger objetos debemos necesariamente caminar sobre ellos, aunque se limitan a pociones, piedras y algunas







MAGIA

En Deathkeep se restringe el uso de la magia a sólo una clase, precisamente la de los magos y, aunque se ha añadido algunos hechizos nuevos, en general el uso de la magia escasea bastante en el juego.

armas. Eso sí, uno de los objetivos principales es recuperar una serie de orbes de energía que se encuentran esparcidos por todo el mapeado. Hablando de mapeado, éste es bastante original, ya que muestra la altura del terreno de los niveles; esto tiene bastante importancia, pues algunas zonas se encuentran ocultas gracias a un cambio de altura y pueden pasar desapercibidas si no echamos un vistazo atento al mapa. Normalmente en estas zonas se encuentran los objetos más valiosos.

Otro de los aciertos de *Deathkeep* es su banda sonora, pocos pero muy buenos temas que dotan al juego de la atmósfera de tensión necesaria para una aventura que transcurre en calabozos subterráneos y donde no sabes lo que te puedes encontrar cuando giras una esquina o entras en una habitación oscura aparentemente solitaria. Los efectos de sonido, como las voces, cumplen con su cometido perfectamente.

Un juego muy esperado, pero que, por azares del destino, se ha convertido en algo recomendable para los que nunca han jugado al rol. Los expertos no encontrarán nada nuevo y todo es debido a un mal uso de la técnica que lo podía haber hecho más atractivo.

Las cavernas son de lo más peligroso.

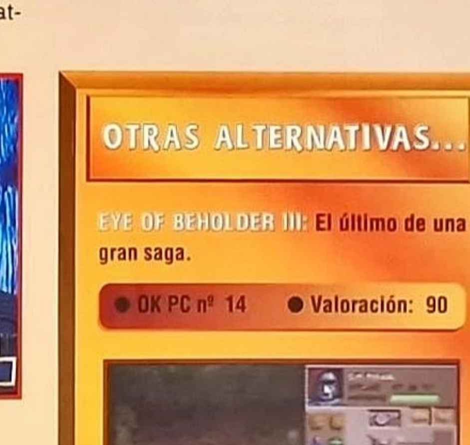
EL INVENTARIO

Simplificado al máximo para que sea lo más rápido posible de gestionar. Todos los distintos objetos que encontremos se colocan automáticamente en la "bolsa". Desde allí tenemos que trasladar los que más nos interesen al gráfico que representa al personaje. De momento, lo que más nos interesa es cualquier tipo de armadura y un arma para ir dando golpes en caso de que nuestro personaje carezca de magia, como el enano guerrero. Estos objetos aparecen en los primeros momentos de la partida.

OTRAS ALTERNATIVAS...

EYE OF BEHOLDER III: El último de una gran saga.

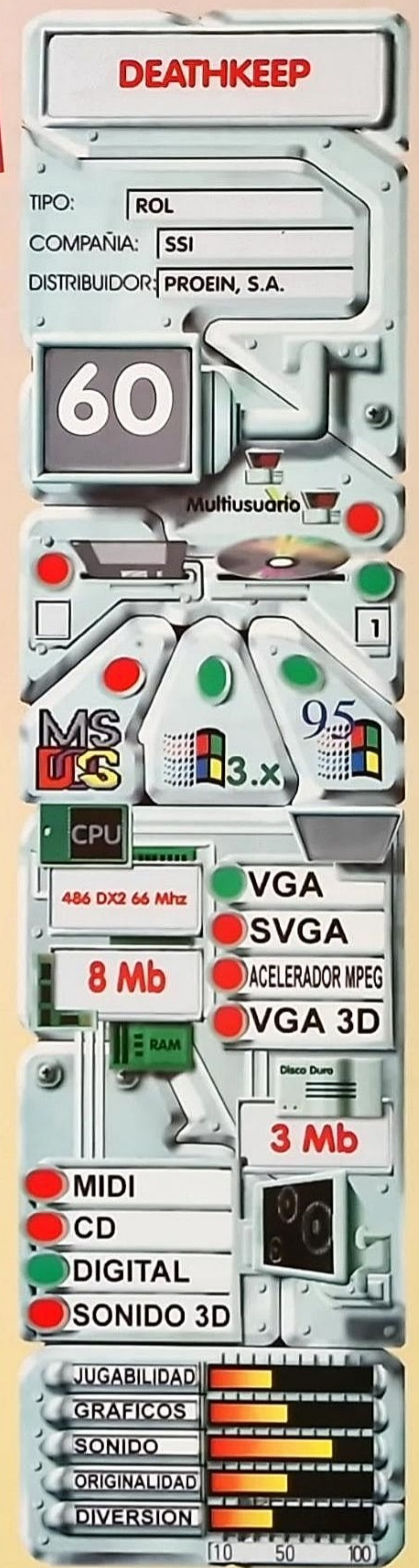
● OK PC nº 14 ● Valoración: 90



STONE PROPHET: SSI sabe hacer buenos juegos de rol en cualquier ambiente.

● OK PC nº 39 ● Valoración: 91





Total Mania

Año 2140. La humanidad está inmersa en guerras entre las grandes compañías industriales. Cada vez se desarrollan armas más potentes y robots más inteligentes para manejarlas. Hasta que las máquinas desobedecieron a sus amos y el hombre por primera vez se convirtió en esclavo absoluto de su obra.

La rebelión de los humanos

Desde luego que esta historia ya la hemos visto miles de veces tanto en libros, como en películas, comics y juegos de ordenador. Que una máquina nos domine es la paranoia de finales de este siglo y de alguna forma ya lo están haciendo. El mejor ejemplo son los cajeros de los bancos. Pero los robots de este juego no tienen nada de damas de la caridad. Son armas mortíferas dotadas de una inteligencia nunca soñada por ningún científico y con el único propósito de no dejar ningún humano vivo en el planeta Caetnor. Para evitar el total desastre, los supervivientes humanos recurren a cyborgs especialmente entrenados en la lucha contra estos monstruos de metal.

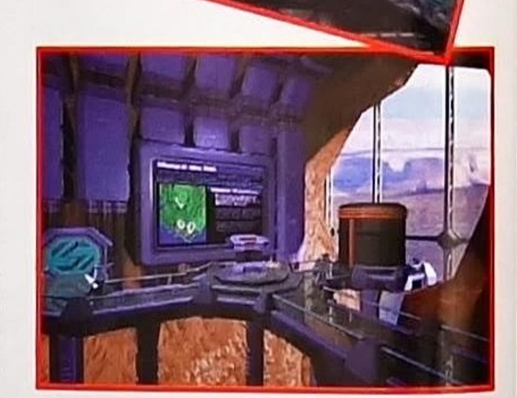
Poca originalidad para un juego que, en cambio, es un arcade excelente. *Total Manía* nos recuerda a otros grandes títulos de la programación. En cambio, posee una buena técnica, gráficos cuidados y una jugabilidad bastante aceptable.



PREPARANDO EL COMBATE

El juego comienza en la base de los cyborgs. Allí se encuentran las opciones de grabación y carga de partidas, además de las opciones de armamento y armadura de nuestros cyborgs. Ni qué decir tiene que debemos ir lo más preparados posible antes de salir a la guerra, aunque estaremos limitados por una cantidad de créditos determinada, ya que hay que comprar todo el equipamiento, pero también es posible venderlo, pues según destruyamos objetivos enemigos irán apareciendo una serie de extras tales como munición, botiquines, etc. que nos reportarán algunos beneficios económicos o al menos usarlos en combate, si estamos escasos de ellos.

La perspectiva del juego es isométrica, pero es posible jugar con un zoom que aumentará los objetos a gran tamaño. Esto es bastante espectacular en combates cerrados, pero poco útil para planificar la estrategia de ataque a una base. En general, lo mejor es jugar a una distancia media para tener a tiro cualquier enemigo que ose acercarse demasiado a los cyborgs. Estos cyborgs pueden ser manejados de forma independiente hasta un total de seis; el número aumenta según tengamos más experiencia al ir cumpliendo la misiones. Este es uno de los aspectos más cuidados del juego: su dificultad progresiva. Cada misión es más

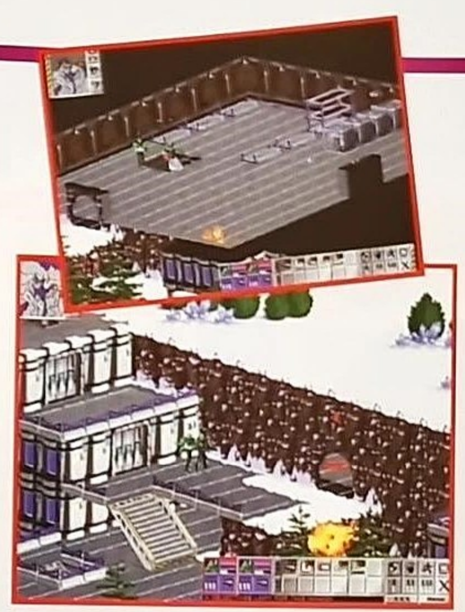


UNA SIMPATICA VISITA

Los responsables de Domark visitaron nuestras oficinas para mostrarnos de sus propias manos Total Manía. Gracias a ellos pudimos averiguar los secretos más profundos de este juego que dentro de algunos meses tendréis oportunidad de conocer.




El zoom máximo de la pantalla ofrece imágenes de gran calidad.





dura que la anterior, pero poco a poco nos enseña todos los aspectos del juego y lo que podemos hacer. El interfaz es bastante intuitivo, al igual que el manejo, totalmente con el ratón y un cursor que cambia de forma según la zona de la pantalla donde se coloque. Así que sólo debes preocuparte de pulsar y disparar.

Total Manía es un buen juego. Le falta la originalidad necesaria para convertirse en un clásico indiscutible, pero a cambio ofrece buenos ratos de arcade para pasar el rato con unas buenas dosis de estrategia.

ANGEL FCO. JIMENEZ

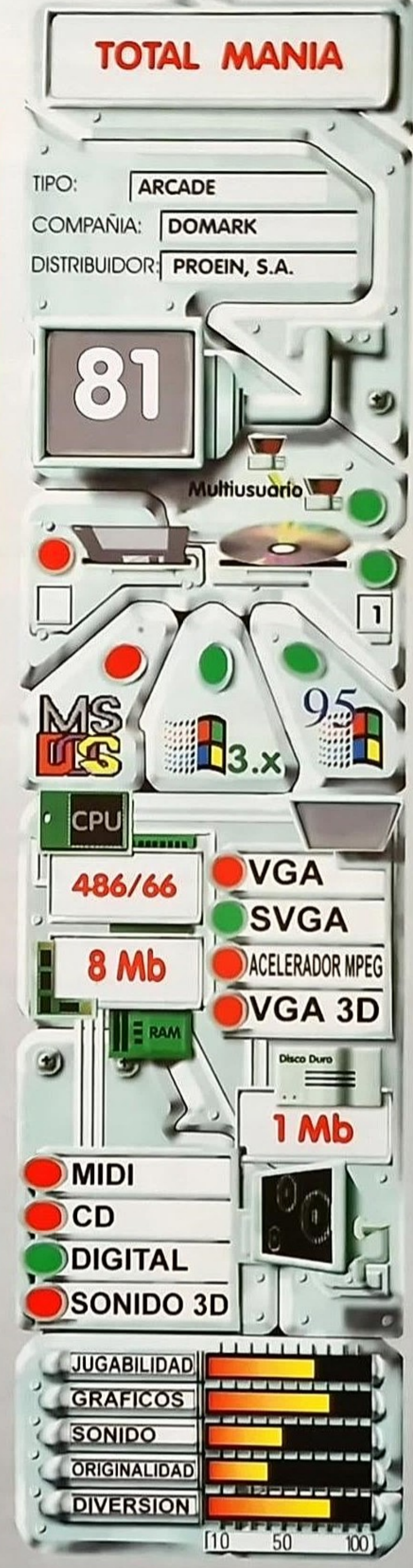
TODO UN ARSENAL

Aunque Total Manía es un arcade, la estrategia cumple un papel muy importante, sobre todo en la disposición de los soldados al atacar un objetivo. Pero no debemos olvidar la importancia que tiene ir provisto de una buena armadura. El juego permite que equipemos a cada miembro de forma totalmente distinta, aunque todo depende de la cantidad de créditos que tengamos en la cuenta.

CONSEGUIR EXPERIENCIA

Según vayas cumpliendo misiones, el nivel de experiencia de tu grupo subirá. De esta forma, podrás reclutar nuevos miembros, hasta un total de seis, que serán de gran ayuda en las misiones más difíciles debido al enorme número de enemigos a derribar. De todas formas, procura ir avanzando lentamente para destruirlos de uno en uno y mantener a tu grupo entero con vida.







KINQ QUEST (Collector Edition)

Tipo	Compañía	Distribuidor	Nota
AVENTURA GRAFICA	SIERRA	COKTEL	94

Se puede decir de Sierra y, sobre todo, de su fundadora, Roberta Williams, que han sentado las bases del género que se llama aventura gráfica. Y si debemos hablar de una serie, no tenemos más remedio que referirnos a *King Quest*. Ahora podemos encontrar todas sus partes en un solo paquete.

El primer capítulo de la serie se lanzó en 1987 y, a pesar de sus gráficos EGA, supuso todo un bombazo por los nuevos conceptos que aportaba al género de la aventura. De todas formas, teníamos que seguir escribiendo texto para explorar el mundo del Rey Graham. Pero a partir de la quinta parte, los gráficos mejoraron espectacularmente para mostrarnos paisajes con brillantes colores y un interfaz que muy pronto se hizo popular. La última parte parece una película de dibujos animados y también se incluye en esta extraordinaria recopilación. Una oportunidad única para los amantes de las aventuras.





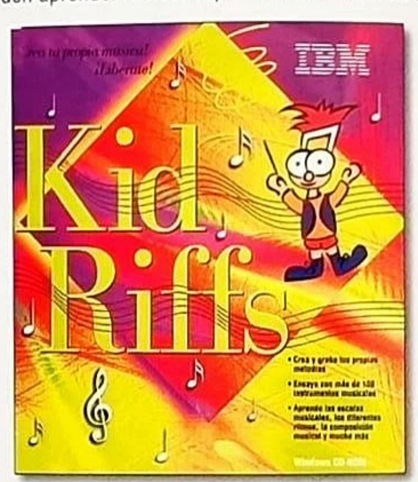
KID RIFFS

Tipo	Compañía	Distribuidor	Nota
EDUCATIVO/ MUSICAL	IBM	ELECTRONIC ARTS	90



IBM, el gigante de la informática, se está volcando en un terreno del software que hasta ahora le era casi desconocido: el de los juegos y la educación. Un campo que da muchos beneficios en el sector de la multimedia.

Su primer intento se llama *Kid Riffs* y, en resumidas cuentas, se trata de un programa muy divertido especialmente dirigido para los niños, en el cual pueden aprender los conceptos más básicos de la música. Especial dedicación se presta a las nociones sobre ritmos a través de una sencilla pero completa utilidad de ritmos, tanto de batería como de bombo que convierten al ordenador en una "máquina de bakalao". Muy divertido.



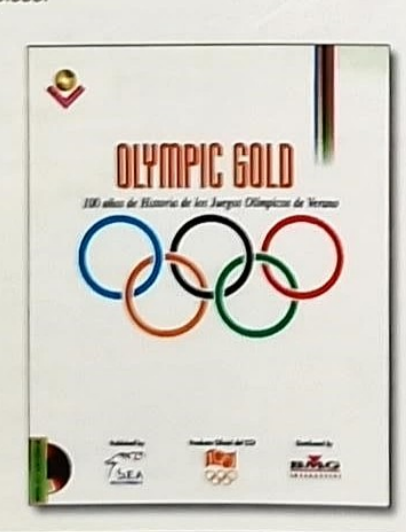
OLYMPIC GOLD

Tipo	Compañía	Distribuidor	Nota
BASE DE DATOS	BMG	ERBE	90



Se cumplen 100 años de las Olimpiadas y tal evento es aprovechado por muchas compañías de juegos para realizar nuevas producciones que nos llevarán a la hermosa ciudad de Atlanta en este año olímpico. Pero no todo son juegos, *Olympic Gold* es una excelente base de datos que puede ayudarnos a despejar muchas dudas sobre los deportes olímpicos.

Como datos de gran interés, podemos constatar que aparecen todos los resultados de cada una de las Olimpiadas a partir de 1896, además de las estadísticas por país y atleta en cada una de las modalidades. Todo esto se incluye con 7.000 fotografías y más de 100 vídeos que nos harán pasear a través de la solemne historia de las Olimpiadas.

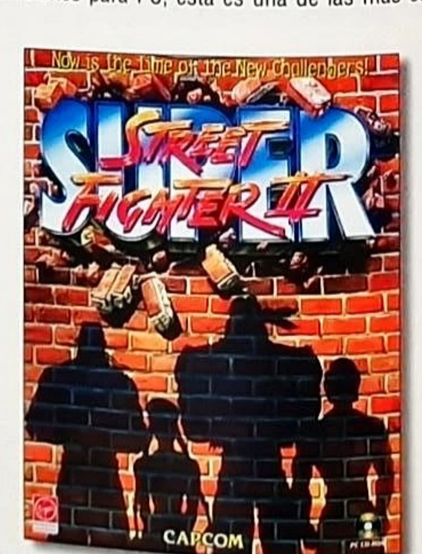


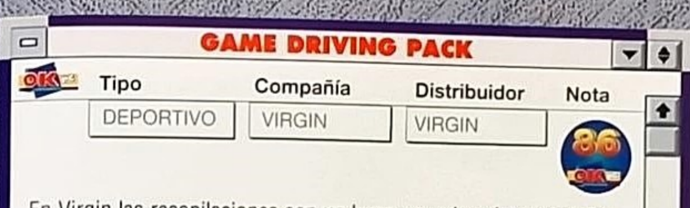
SUPER STREET FIGHTER II

Tipo	Compañía	Distribuidor	Nota
LUCHA	CAPCOM	VIRGIN	85

Esta es la reedición de un viejo clásico y maestro de los juegos de lucha. *Street Fighter II* empezó a convertirse en la máquina recreativa que más dinero recolectaba en los salones y su conversión a las consolas sólo confirmó el éxito de esta idea.

Aunque hay varias versiones para PC, ésta es una de las más espectaculares, no sólo por sus buenos y logrados gráficos, sino por las posibilidades de juego que plantea, como puede ser la utilización de un módem para machacar a nuestros compañeros por muy lejos que estén. Una idea poco original pero llena de acción y sangre.

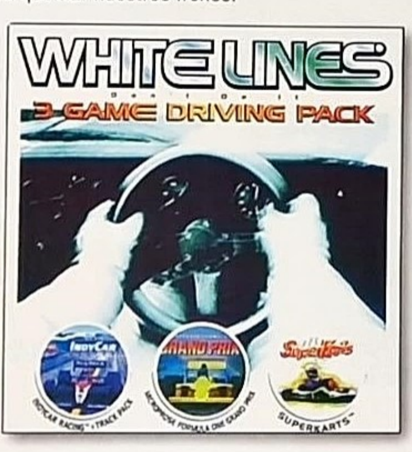




GAME DRIVING PACK

Tipo	Compañía	Distribuidor	Nota
DEPORTIVO	VIRGIN	VIRGIN	86

En Virgin las recopilaciones son un buen negocio y éste es el objetivo de *White Lines*, donde se recogen tres de los mejores juegos de carreras que la programación ha podido crear.
Estos son: *Indycar Racing*, clásico de los clásicos; *Grand Prix*, el maestro de todos; y el más flojillo del conjunto es *Superkarts* , que a cambio es bastante divertido. El pack recoge las versiones inglesas, aunque en el caso de *Indycar Racing* se incluyen 7 circuitos nuevos para quemar nuestros frenos.

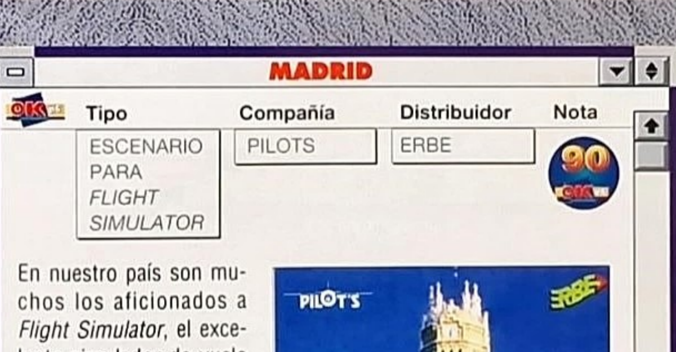


A-TRAIN

Tipo	Compañía	Distribuidor	Nota
SIMULADOR FINANCIERO	MAXIS	ERBE	88

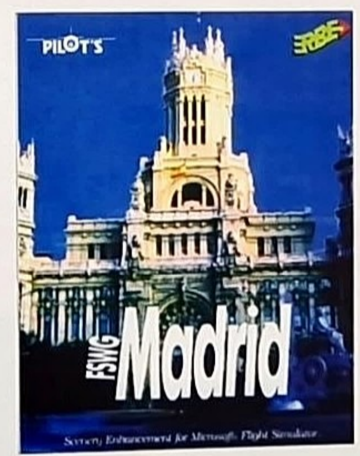


¿Quién no ha soñado con conducir un tren de vapor? Todos, pero *A-Train* nos los presenta desde una perspectiva algo diferente, pues tomamos el papel de una compañía de ferrocarriles y no manejaremos locomotoras, sino complicados balances económicos.
El aspecto de *A-Train* es parecido a los *Sim City*, no obstante, Maxis es la responsable de ambos y el programa ya cuenta con algunos años de existencia. El distribuidor español Erbe ha decidido relanzarlo al mercado debido a la insistencia del público que solicita productos de esta clase y con el máximo de calidad.



MADRID

Tipo	Compañía	Distribuidor	Nota
ESCENARIO PARA *FLIGHT SIMULATOR*	PILOTS	ERBE	90

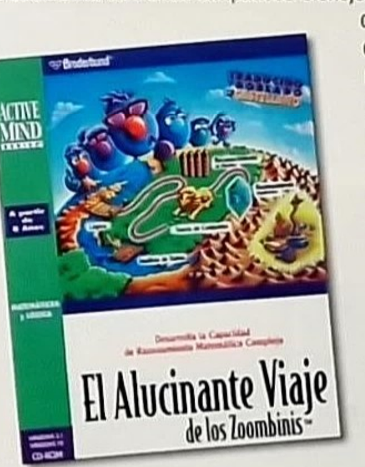


En nuestro país son muchos los aficionados a *Flight Simulator*, el excelente simulador de vuelo de Microsoft, pero hasta ahora no podíamos encontrar escenarios de nuestro país. Gracias a Pilots, una compañía especialista en simulaciones aéreas, ahora podemos recorrer Madrid desde el aire.
Es muy curioso comprobar cómo el escenario muestra las últimas actuaciones urbanísticas en la capital, como pueden ser las famosas Torres Europa y su característica inclinación, además de los grandes monumentos madrileños como el Palacio Real o la Puerta de Alcalá. Muy recomendado para los que aprovechan al máximo las cualidades de *Flight Simulator 5.0*.

EL ALUCINANTE VIAJE DE LOS ZOOMBINIS

Tipo	Compañía	Distribuidor	Nota
EDUCATIVO	BRODERBUND	ELECTRONIC ARTS	89

Las matemáticas siempre han sido una de las ciencias más duras del colegio, pero en cambio la informática es una de las que mejor se aprenden cuanto más joven se es. Precisamente de ahí, la auténtica avalancha de juegos educativos que se producen en el mundo de la multimedia y que tienen como principal protagonista a las matemáticas.
Los zoombinis son unos simpáticos bichejos que a través de unos complejos pero divertidos puzzles hacen razonar al usuario sobre los conceptos fundamentales de las matemáticas. Más que aprender a sumar, toma una especial importancia la formulación de hipótesis, el razonamiento y la resolución de problemas, además de desarrollar la lógica. Muy recomendado.



DOOM II (NIVEL 10)

Este es uno de los niveles más extensos en cuanto a mapeado se refiere. Cuidado, pues al final del mismo hay un cyberdemon que se teletransporta continuamente.

N / S / E / O

OBJETOS

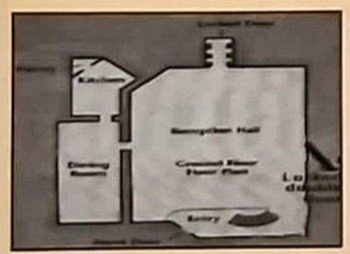
- BATP: BATERIA PEQUEÑA
- BATG: BATERIA GRANDE
- EI: ESFERA INVULNERABILIDAD
- CB: CAJA DE BALAS
- BG: BOTIQUIN GRANDE
- S: SALIDA
- C: CARTUCHOS
- I: INTERRUPTOR
- B: BALAS
- CCOH: CAJA DE COHETES
- AV: ARMADURA VERDE
- BP: BOTIQUIN PEQUEÑO
- P: POCION
- TA: TRAJE ANTIRRADIACION
- CAS: CASCO
- PRIN: PRINCIPIO
- COH: COHETE
- BER: BERSERKER
- CC: CAJA DE CARTUCHOS
- M: MOCHILA

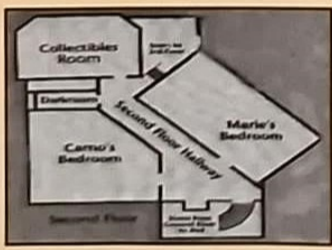
ARMAS:

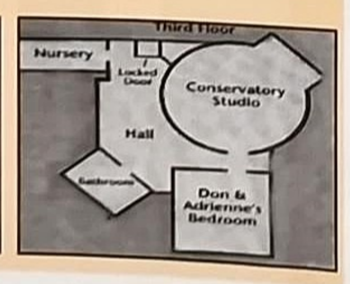
- RP: RIFLE DE PLASMA
- LC: LANZA COHETES
- E: ESCOPETA
- MS: MOTOSIERRA
- BFG: BFG 9000

PHANTASMAGORIA

Estos son los mapas de la mansión en la que Adrienne se va a enfrentar al espíritu de Carno. Esperamos que gracias a ellos no te pierdas por las numerosas habitaciones de que está compuesto el edificio.







ZORK NEMESIS



Teclea durante el juego CHLOE y entrarás en una biblioteca con más salas para explorar.

WITCHAVEN 2





El regreso al cubil de las brujas no tiene por qué ser tan peligroso como parece, sobre todo si cuentas con estos códigos que te convertirán en el guerrero más poderoso:

MARKETING: Modo Dios.
WEAPONS: Todas las armas.
HEALTH: Te aumenta la salud a 100 y te da todas las pociones.
ARMOR: Armadura al máximo.
STRENGHT: Hechizo de fuerza.
POTIONS: Todas las pociones.

QUAKE



Todos los afortunados poseedores de la versión shareware de *Quake* que ofrecimos en el número pasado de OK PC, van a poder disfrutar de él al completo, gracias a estos códigos que ahora mismo os ofrecemos. Para introducirlos, tenéis que meteros en la consola del sistema de juego:

GOD: Os lo podéis imaginar, modo Dios.
Impulse 9: Te proporciona todos los ítems, escudo, invulnerabilidad, modo berserker, toda la munición.
Fly: Activa la antigravedad.
Noclip: Atraviesas las paredes.
Impulse 255: Modo berserker.
Give #: Donde # es el número de arma que puedes obtener. ¡Atención! La octava arma que parecía que no estaba incluida en la versión shareware también está, aunque para utilizarla deberás usar el truco Impulse 9, ya que en el primer capítulo no hay munición para ella.



DUKE NUKEM 3D

Cómo no, un héroe tan "chuleta" como Duke Nukem no podía enfrentarse a los más perversos alienígenas sin tener una serie de códigos al lado que le hicieran la vida más sencilla:

- **DNCORNHOLIO:** Modo invulnerable y Jet-Pack infinito.
- **DNHYPER:** Activa los esteroides.
- **DNITEMS:** Te proporciona todos los objetos y las llaves del nivel.
- **DNWEAPONS:** Proporciona todas las armas al máximo de munición.
- **DNKEYS:** Todas las llaves.
- **DNSTUFF:** Absolutamente todo, armas, objetos, llaves...
- **DNSKILLx:** Cambia la dificultad del juego. La x puede ir de 0 a 3.
- **DNUNLOCK:** Abre todas las puertas.
- **DNMONSTERS:** Pone y quita los monstruos.
- **DNCLIP:** Atravesar las paredes.
- **DNSHOWMAP:** Muestra el mapa al completo.
- **DNCASHMAN:** Una auténtica lluvia de dólares.
- **DNCOORDS:** Muestra las coordenadas en el mapa.





Mission Critical

Me dirijo al ascensor para abandonar la nave cuando el capitán, que está a mi espalda, me inyecta algo con una aguja hipodérmica. Mientras el mundo se desvanece ante mis ojos noto cómo me deja sobre el suelo, al tiempo que me desea suerte...





Una segunda oportunidad para la humanidad

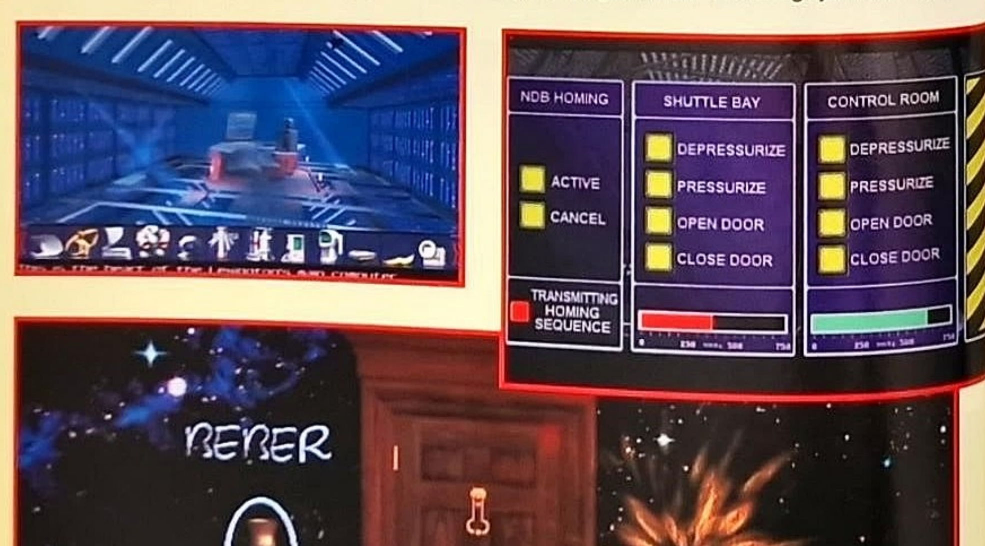
Recupero la consciencia y mi mente se va despejando. Tras un breve examen de la situación empiezo a notar una especie de silbido, que aumenta conforme me acerco a la zona de camarotes. Miro en mis bolsillos y descubro una nota del capitán. La nota me indica que puedo visualizar un mensaje de Tran en el ACN y conseguir los códigos de acceso a los camarotes de Deck 2 y 3. Rápidamente me encamino a la sala de conferencias y activo el ACN para escuchar el mensaje. Este me indica mis objetivos inmediatos y me proporciona una tarjeta para validar mi acceso al ascensor. Voy al camarote del capitán y tomo el libro de su mesa. Tras pasar las páginas del libro, descubro, en sus hojas finales, los códigos de los camarotes. Siguiendo las instrucciones de Tran, me preparo para empezar mi labor.

Los códigos de acceso a los camarotes están en el libro del capitán

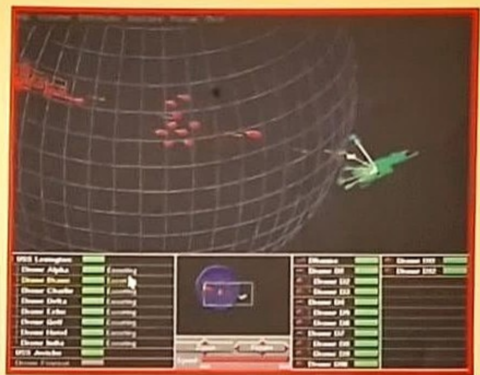
SALVANDO EL LEXINGTON

En primer lugar, debo eliminar la actual pérdida de presión en la nave. Me dirijo a la computadora del pasillo y abro el cajón que hay sobre ésta para conseguir el kit de reparación de agujeros del casco. Lo abro y leo sus instrucciones. Aplico el pegamento en el parche y sigo el camino que me muestra la intensidad del silbido.

Todo indica que la zona dañada del casco pertenece al camarote de Olivar. Abro su puerta, espolvoreo el spray del kit de reparación en el agujero del cas-

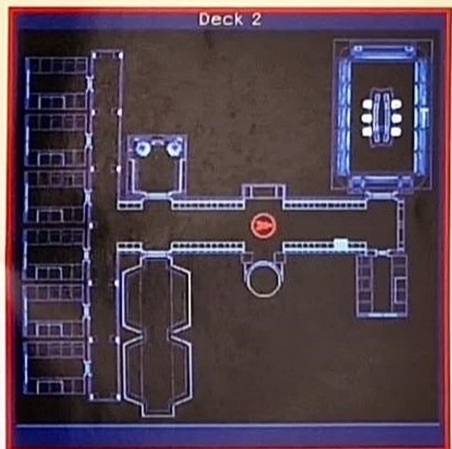












co y luego le pego el parche. El casco ya está en condiciones aceptables. Ahora debo arreglar el sistema de refrigeración del núcleo.

Mientras me pongo en marcha, decido coger todo lo encuentre en el camino, pues posiblemente lo necesitaré más tarde y no debo desperdiciar tiempo retrocediendo. Voy al almacén y registro en las cajas, consiguiendo tres componentes electrónicos: un EC2061, un EC2010 y un EC1999. Además encuentro una nota en una de ellas; el último modulo EC2001 se utilizó en el sistema VR. Después, entro en el ascensor y voy al laboratorio científico de Deck 5. En el cajón de almacenaje de la derecha encuentro un contador de radiación y un escáner.

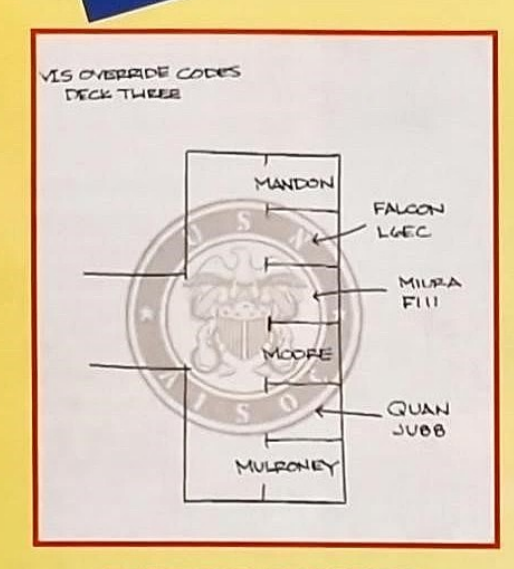
Ciertas zonas del Lexington presentan elevados índices de radiación. Por medidas de seguridad, el ascensor no me permite bajar a la planta de ingeniería, así que deberé utilizar un camino alternativo. Conecto el medidor y bajo a la planta de reactores, que comunica con la de ingeniería por medio de un conjunto de pasadizos, algunos de los cuales están contaminados. Basándome en las lecturas del contador Geiger, soy capaz de llegar hasta abajo sano y salvo. El camino seguido es: bajar por las escaleras de C; pasar a A y bajar dos veces; pasar a B y bajar y pasar de nuevo a A para descender por sus escaleras.

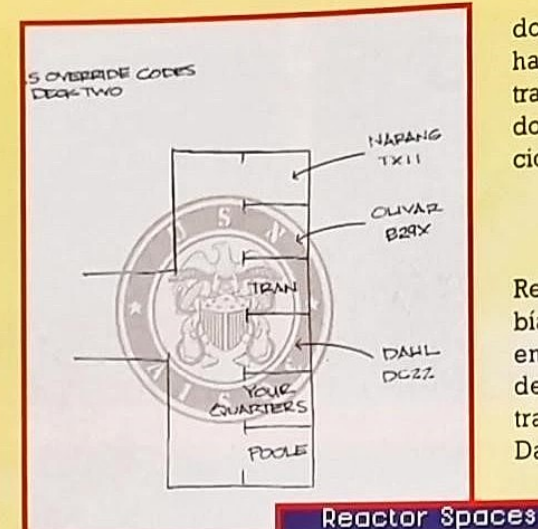
Debes seguir las instrucciones de Tran para completar la misión

Entro en la habitación que hay al fondo del pasillo y voy hasta la escalera. Antes de subir por ella, abro el compartimento de la derecha para adquirir el soplete. Una vez arriba, entro en el pasillo dos y giro la válvula.

Vuelvo a bajar y utilizo la computadora para reconfigurar el sistema de refrigeración. Debo conseguir que el líquido de uno de los tanques auxiliares fluya hasta el reactor principal, pase por un disipador de calor y vuelva de nuevo al tanque. Una vez hecho esto, la temperatura del núcleo se estabilizará.







TRAIDOR A BORDO

A continuación, me dirijo a Deck 6 y entro en el almacén, donde encuentro una herramienta multiusos. Voy a Shuttle Bay y cojo el casco y el traje espacial del armario derecho. Después, entro en el camarote de Miura en Deck 3 y tomo el código fuente y el colgante. Con el código fuente programo la computadora de Miura, que arroja como resultado el número π.

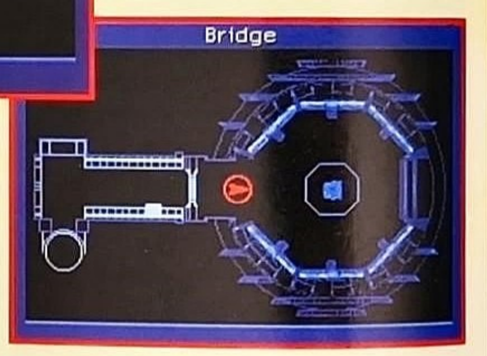
Entro en el camarote de Falcon y abro el cajón de su escritorio, en el que encuentro una nota. Al leerla intuyo que Falcon mantiene una relación sentimental con alguien cuyo nombre empieza por 'J'. A continuación, entro en el camarote de Mary Quan y leo su diario. En este descubro que la 'J' de la nota pertenece a James Poole.

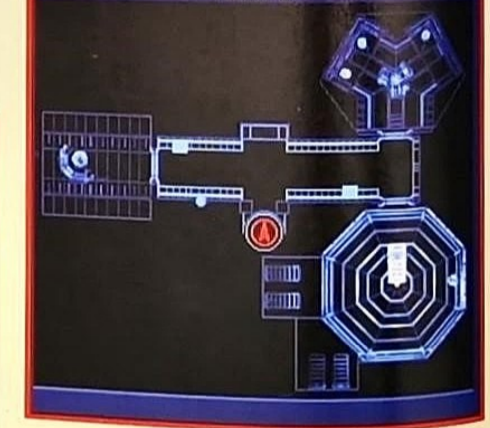
Mi sorpresa se convierte en rabia cuando leo que Poole es un agente enemigo. Decido investigar su habitación, pues su código aparecía en la nota, pero antes paso por el comedor para coger la CPU del VR System. Para ello, debo desconectar antes los cables. Una vez tengo la CPU, la abro y cojo el chip. Empiezo a registrar en al habitación de Poole y encuentro una maqueta extrañamente pesada. La desmonto con la multiusos. Dentro, descubro un sobre, un transmisor, una llave y un dispositivo parecido a unos prismáticos.

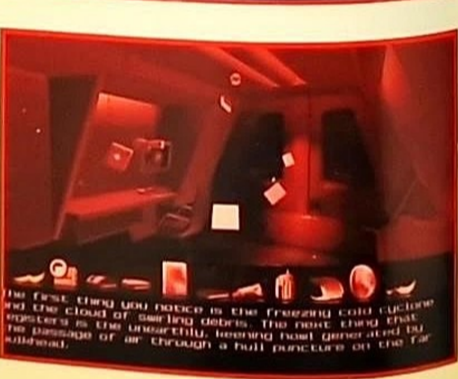
Abro el sobre y leo la carta. Esta termina de confirmar que Poole es un traidor. También advierto en la carta que hay activada una bomba. Escucho el transmisor, que tiene un mensaje dirigido al Dharma, proporcionando instrucciones para el abordaje del Lexington.

ATANDO CABOS

Recuerdo que en el diario de Mary había referencias acerca de cómo Poole entraba sin permiso en la habitación del oficial médico, así que apago el transmisor y entro en la habitación de Dahl. Su caja de seguridad está protegida por un sistema de reconocimiento de los patrones de las retinas. Activo el dispositivo ocular que encontré en la maqueta y miro dentro, avanzando los patrones hasta llegar a Miracle Dark.









Entonces uso el dispositivo sobre la caja de seguridad, que confunde el patrón artificial con el de las retinas, abriéndose ligeramente. Termino de abrirla manualmente y saco todo lo que hay en su interior.

Abro la carpeta y leo su contenido. Parece ser que se ha desarrollado un nuevo sistema de defensa, el TX-15, de capacidad superior a cualquier otro. El sistema es tan rápido que es humanamente imposible controlarlo. Por ello se utiliza un suero que amplifica la capacidad de reacción. El problema reside en que este incremento de las capacidades es forzado por la acción de unos microrrobots, que modifican de forma irreversible la estructura cerebral. Estas alteraciones desembocan en la muerte del sujeto.

El resto de los elementos que había en la caja deben ser parte del proyecto, por lo que pongo la ampolla en la jeringuilla y el cable en el casco.

Antes de continuar mi misión debo localizar la bomba de Poole. La nave es demasiado grande para registrarla palmo a palmo. Entonces recuerdo que en la sala del ACN había una maqueta del Lexington diseñada por él. Me dirijo a la sala de conferencias y abro la caja de la maqueta insertando la llave en la cerradura que hay justo debajo. Desarmo la maqueta con la multiusos, abro el cilindro de metal y ¡bingo! he encontrado la bomba. El botón de mayor tamaño me permite desactivarla. Al fin, puedo dedicarme a arreglar la computadora principal.

LA COMPUTADORA PRINCIPAL

Voy a Deck 5, pero un amasijo de metal en el pasillo bloquea mi paso. Enciendo el soplete y derrito el metal. Cuando intento abrir la puerta se activa un sistema de protección que me pide un código de acceso.

Miura es el encargado de la computadora principal, pero no puedo encontrarle para que me de el código.

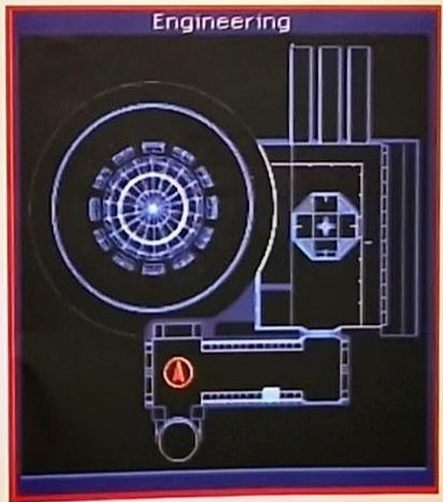
Recuerdo que la computadora personal de Miura devolvió el número π cuando la programé, pero el código debe ser de cuatro dígitos. Inserto sólo los primeros, esto es, 3141 y la puerta se abre. Me cerco a la computadora principal y abro el panel a la derecha. Una pequeña pegatina en el último de los interruptores señala el reset de la máquina. Lo activo y, cuando la computadora vuelve a la vida, se dispara un nuevo mensaje de Tran, indicándome que debo arreglar el sistema de comunicaciones.











Utiliza el medidor Geiger en la zona de reactores

Conecta el tanque de oxígeno del soplete al traje espacial

UN PASEO POR EL ESPACIO

Accedo el centro de comunicaciones en Deck 2 y utilizo los controles del TCS para ejecutar los diagnósticos.

Hay dos módulos que fallan. Extraigo toda la información posible de la computadora acerca de la antena de comunicaciones. Con la multiusos desarmo el soplete y pongo el tanque de oxígeno en el traje espacial.

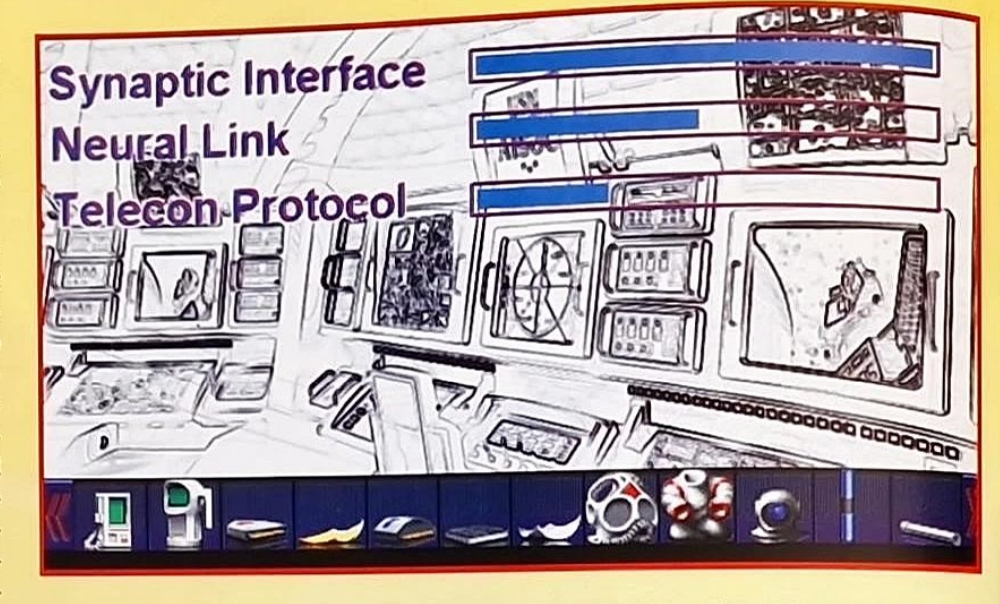
Voy a Shuttle Bay y me pongo el traje y el casco. Utilizo el panel de control para depresurizar el hangar y la sala y abrir sus puertas. Ahora salgo al exterior de la nave y recorro su casco hasta encontrar la antena de comunicaciones, que se encuentra en la parte frontal de la na-

ve. Abro el panel que hay en su parte posterior y reemplazo los dos componentes dañados.

Vuelvo al interior y me quito el traje, no sin antes haber efectuado el cierre y presurización del hangar y la sala.

Voy al centro de comunicaciones y activo la consola del TCS. Necesito crear un enlace con Erebus, donde se encuentra la base de la Alianza, pero no tengo suficiente información. Reviso los indicadores de la columna y veo que para contactar con Erebus hay que pasar por Ophiuchi. Vuelvo a activar la consola del TCS y ahora sí aparece señalada la estrella Ophiuchi. Una de las posibles secuencias de enlace es la siguiente: Lexintong- TRB010 - TRB291 - TRB695 - TRB333 - TRB313 - TRB011 - TRB577 - TRB084 - TRB366 - TRB801 (Ophiuchi).

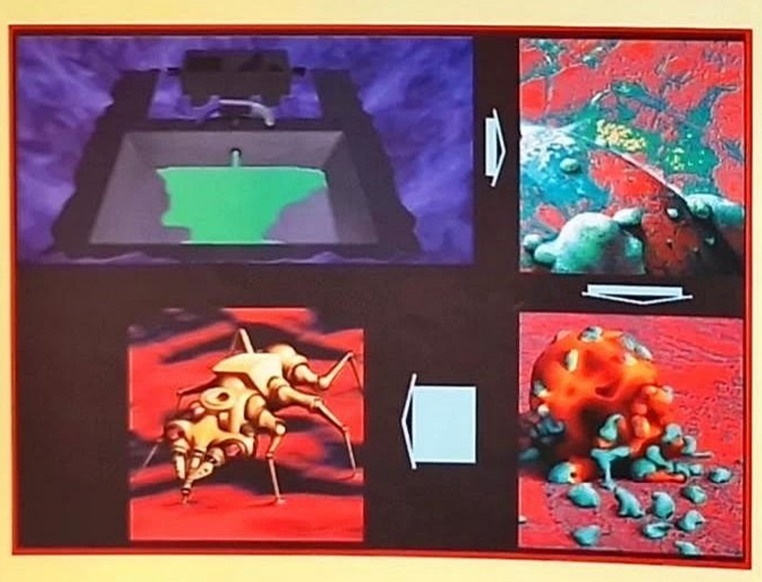
Establezco el enlace y realizo la transmisión. En esta hablo con uno de mis superiores, quien, tras un largo diálogo, me da los códigos necesarios para continuar mi misión.

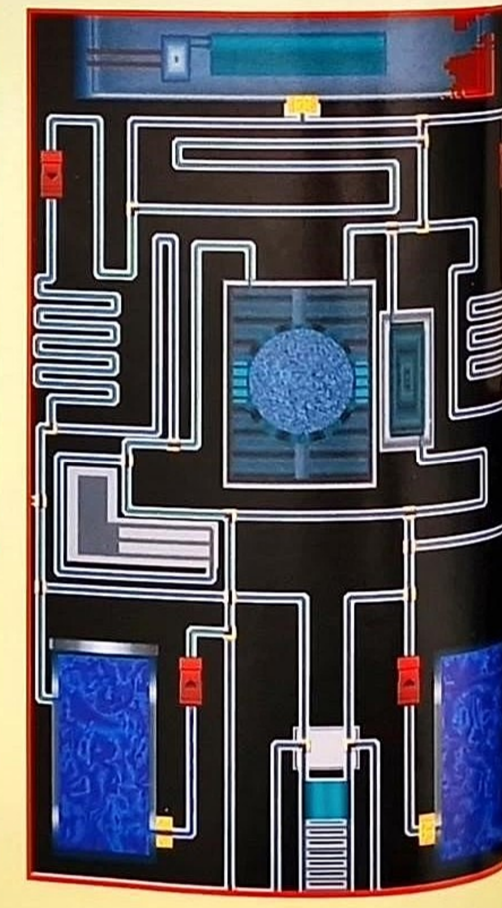


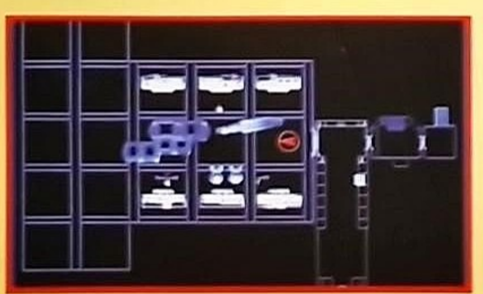
ENTRENANDO PARA LA GRAN BATALLA

Gracias al mensaje de Poole tengo conocimiento de los planes de abordaje de la nave, por lo que debo prepararme para lo peor. Voy al puente y activo la consola táctica para conseguir el código del HyperTelecom, que es el 180. Después bajo a Weapons Bay y entro en cualquiera de las salas para preparar los drones. Para ello activo la consola y selecciono, programo con el código 180, cargo y activo cada uno de los drones de combate. Vuelvo al puente y me inyecto el suero, me pongo el casco que encontré en la caja de seguridad de Dahl y lo conecto a la consola táctica. En ese momento accedo a un sistema de entrenamiento con el HyperTelecom en el que debo superar todos los ejercicios. Para poder triunfar en todos ellos sigo al pie de la letra todos los consejos que me proporciona el sistema y dejo siempre un mínimo de un dron escoltando el Lexington. En las

La bomba está dentro de la maqueta de la sala de conferencias











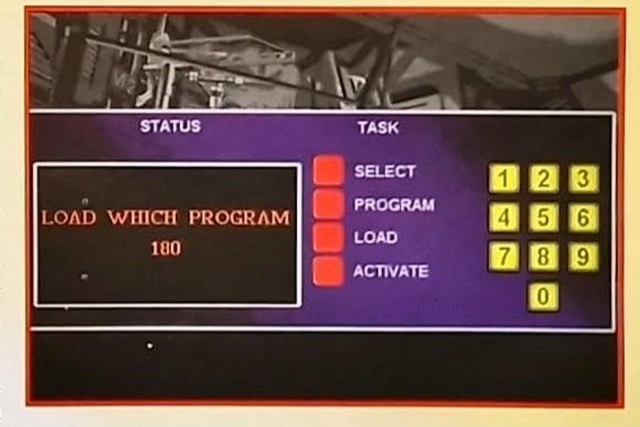
misiones en que tengo inferioridad numérica, la mejor forma de ganar es ordenar a todos los drones escoltar al Lexington, reparándolos cuando su nivel de daños sea alto.

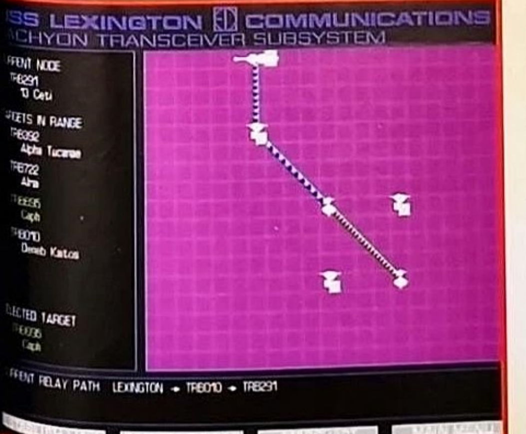
Tras superar todas las pruebas vuelvo al centro de comunicaciones y utilizo de nuevo el TCS para establecer un enlace con el Jericho. Inserto el código Jacob's Ladder, plan de vuelo Bravo. Este plan de vuelo hará que una lanzadera del Jericho aterrice en el hangar del Lexington. La lanzadera sigue una señal para dirigirse al Lexington, así que debo ir a la sala de control del hangar y activar dicha señal, la 'homing beacon'.

Una vez que la lanzadera ha llegado, cierro la puerta del hangar, lo presurizo y entro en ella. Allí voy abriendo todas las compuertas de almacenaje, consiguiendo un cartucho de gas, cable, un lanzador, tanques de oxígeno y una especie de arpón. Conecto un tanque de oxígeno al traje y otro, junto con el tanque de acetileno, al soplete. Ato el cable al arpón, introduzco el arpón en el lanzador y lo conecto el cartucho de gas. Ahora vuelvo a la sala de control para depresurizar y abrir las puertas, con el traje puesto. Vuelvo a la lanzadera y entro en la cabina para activar los sistemas de vuelo. Lamentablemente la lanzadera sigue bajo el control del Jericho, por lo que no responde a mis órdenes. Reinicio todos los sistemas y espero mientras se validan. En ese momento, la computadora me advierte la proximidad del enemigo, por lo que rápidamente voy al puente y activo el Telecom. Siguiendo la misma estrategia que en los entrenamientos consigo vencer. Intento de nuevo hacer volar la lanzadera, pero los sistemas siguen autoverificándose. Hay más enemigos, así que activo el Telecom y vuelvo a luchar. Tras vencer ,la lanzadera ya estará lista. La lanzadera me llevará hasta la superficie de Persephone.

TERRITORIO DESCONOCIDO

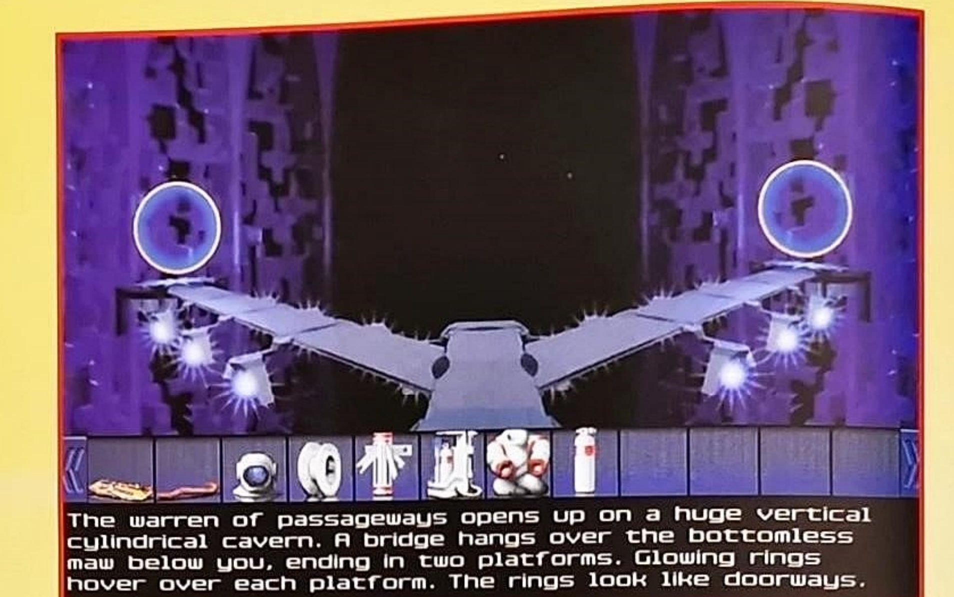
El violento aterrizaje ha destrozado la lanzadera. Al salir recojo cuatro de los restos de metal. Camino hacia delante





Repara la antena de comunicaciones

La lanzadera no completará su proceso de arranque hasta ganar las dos batallas



hasta encontrar una construcción alienígena y escalo sobre el hielo. Cuando ya no puedo escalar más, uso el soplete para hacer un agujero en el hielo, meto la bomba en el agujero y la abro para dejarla lista de tal forma que se accione en diez minutos. Me alejo de allí para que la explosión no me afecte. Cuando estalla, vuelvo a la estructura alien y entro en el túnel. Como no puedo continuar porque el paso está cortado, utilizo el lanzador para enviar el arpón al otro lado del puente. Ahora puedo usar el cable para sortear el abismo. La zona en la que me encuentro está formada por unas escaleras centrales de las que nacen cuatro caminos que acaban en cuevas. Debo llegar a la cueva del camino sobre el que estoy y allí bajar al agujero. En este, encuentro dos cristales, uno amarillo y otro azul. Siguiendo los caminos perpendiculares al actual encuentro dos prismas, un cubo y otro con forma triangular. Para cogerlos he de introducir los cristales del color correspondiente en los agujeros adyacentes. Vuelvo a la primera cueva y coloco los prismas en los lugares correspondientes.



Utilizo el soplete para fundir los prismas, que fluyen hasta la vasija. Ahora voy a la cueva opuesta y cojo el primero que encuentro. Lo pongo en la vasija y observo perplejo cómo son obtenidos los nanorobots. Al poner las piezas de metal en la vasija empiezan a aparecer complejísimos robots que comienzan a construir una especie de puerta estelar. Entonces soy teletransportado en el tiempo y espacio, alcanzando un destino incierto.





VIAJE A LA TIERRA

Enciendo el soplete y corto una barra de metal de los escombros de la derecha, que utilizo para abrir la puerta. Paso a través de la puerta y activo el interruptor de energía. Parece ser que la instalación sigue funcionando, así que cojo uno de los discos y salgo del edificio. Pongo el disco sobre los raíles y éste permanece flotando. Me siento sobre él, pero no pasa nada. Parece que mi plan de utilizar el sistema de raíles como transporte no termina de funcionar. Vuelvo al edificio y conecto el segundo interruptor. Me siento de nuevo sobre el disco y éste empieza a moverse, tal y como había planeado.

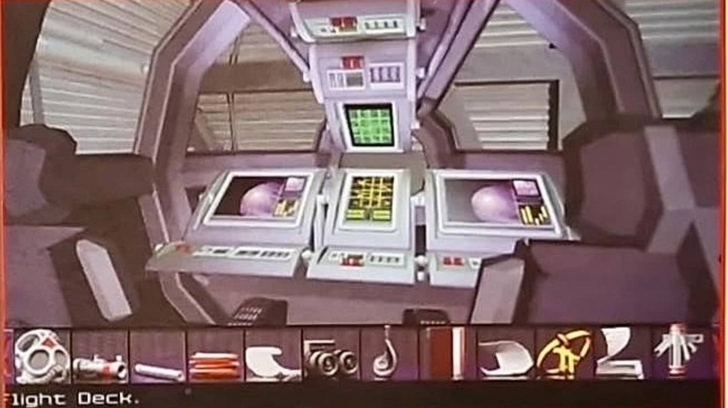
Cuando paro, me dirijo al tanque y entro en él. Me desplazo a la derecha y pulso el interruptor rojo para encender los sistemas. Vuelvo a la izquierda y uso la pantalla para disparar el cañón. El dispa-

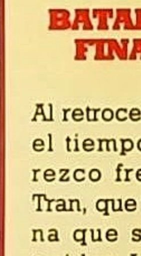
ro crea un gran agujero en el muro. Salgo del tanque y entro en el agujero. Me encuentro frente a un laberinto de túneles, sin ninguna pista para continuar. De repente, aparece un pequeño robot. Decido seguirlo y vuelvo a encontrar otra bifurcación de pasillos. Voy siguiendo a los robots a través de los corredores, que me conducen hasta dos puertas estelares. Tomando cualquiera de ellas vuelvo a transportarme. Ahora estoy de nuevo frente a otra puerta. Cojo la copa y bebo de ella. Entonces cojo la llave y abro la puerta. Aparezco en un bello paraje en el que hay varios seres.

Hablo con una de las dos formas extrañas y me explican el terrible futuro que le espera a la humanidad tras la destrucción del Lexington a manos del Dharma.

Al finalizar la conversación un extraño juego aparece ante mis ojos, pero no sé qué debo hacer. Hablo con una de las criaturas, que me explica que para salir de aquí debo sacarlos primero a ellos. Entonces avanzo hasta tiempo 00:08 y hablo con otra de las criaturas. Me explica que para que puedan salir deben estar todas reunidas entorno a una puerta que se abrirá. La criatura me comenta que la puerta ya ha pasado y me da una pista de donde está. Vuelvo a 00:01 y la digo a la criatura la pista que me dieron en el tiempo futuro. Ellos se sitúan según esa pista. Ahora voy de nuevo a tiempo 00:08 y hablo otra vez con la criatura, que me da otra pista más. Retrocedo a tiempo 00:01 y le hago saber la nueva pista a las criaturas. Ahora saben la situación exacta, por lo que cuando la puerta se abra podrán salir. De nuevo, voy a tiempo 00:08 y el juego acaba. Al terminar comprendo su significado. Las criaturas del futuro comunicaban lo que sabían a las criaturas del pasado para que aprendiesen el camino correcto. Esto mismo debo hacer yo. Debo volver al pasado, hasta el instante antes de la batalla con el Dharma y usar el Telecom para evitar que el Lexington sea destruido.

El sistema TX-15 responde mejor defendiendo que atacando





BATALLA FINAL

Al retroceder en el tiempo aparezco frente a Tran, que imagina que soy un traidor. Intento explicarle, pero no consigo convencerla. Examino la situación y advierto el controlador del autodisc. Miura lo había reprogramado como un atontador, así que lo cojo y tecleo el código 911. Entonces se dispara el dispositivo que Miura había preparado para casos de emergencia y Tran cae inconsciente. Voy al puente y, tras convencer al capitán, permite que use el Telecom. Utilizando la misma estrategia de siempre consigo destruir el Dharma, procurándole una nueva oportunidad a la humanidad.

LUIS GALLEGO

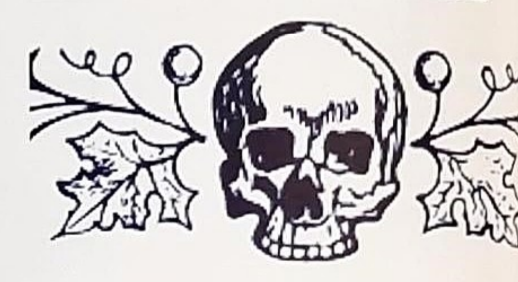
El código del autodisc es el 911



Phantasmagoria

PHANTASMAGORIA
TIPO: AVENTURA GRAFICA
COMPAÑIA: SIERRA
DISTRIBUIDOR: COKTEL EDUCATIVE

Todas las casas viejas suelen tener sus leyendas, mitos e incluso historias, que a veces crees y a veces no, pero la que ahora os voy a relatar, me sucedió a mí y en ella perdí, no sólo al amor de mi vida, sino también una gran parte de mi cordura y el sentido común que tenía.



La mansión del Diablo



Mi nombre es Adrianne y el de mi esposo, Don. Debido al trabajo de mi marido como fotógrafo, teníamos que trasladarnos constantemente de pueblo, ciudad e, incluso, de país. Nuestra última mudanza había sido a un pueblo costero llamado Nippawomset, en el cual aún seguíamos residiendo. El único contratante que había en la villa nos proporcionó la que por aquel entonces era la única casa libre del lugar: la mansión Carnovash. El día del traslado fue muy feliz, a pesar de todos aquellos siniestros cuadros que había colgados por todas partes del edificio y esas oscuras habitaciones en las cuales todavía no me había atrevido a entrar. Sin embargo, a los pocos días de estar habitándola, horrendas pesadillas comenzaron a invadir mi cabeza por las noches, hasta el punto de que me era imposible conciliar el sueño. Solamente la ayuda de Don me servía para calmar un poco los nervios, pero yo sabía que esta casa escondía algo y al día siguiente estaba dispuesta a encontrarlo.

Capítulo I

EL DEMONIO ES LIBERADO

Mientras tomábamos un sencillo desayuno, todavía rodeados de cajas, descubrí una cosa que me lleno de alegría. Sin poder esperar ni un segundo, se la



HARRIET



Madre de Cyrus y uno de los pocos amigos que va a tener Adrianne durante su estancia en la mansión Carnovash. Aparecerá como una vagabunda en la casa, pero más tarde se convertirán en una fuente de información valiosísima.

CYRUS



Todo lo que tiene de fuerza le falta de cerebro. A pesar de ser un tanto retrasado mental, el poder de sus brazos te abrirá muchos caminos, así que no desaproveches su ayuda a pesar de lo infantil que pueda parecer en un principio.



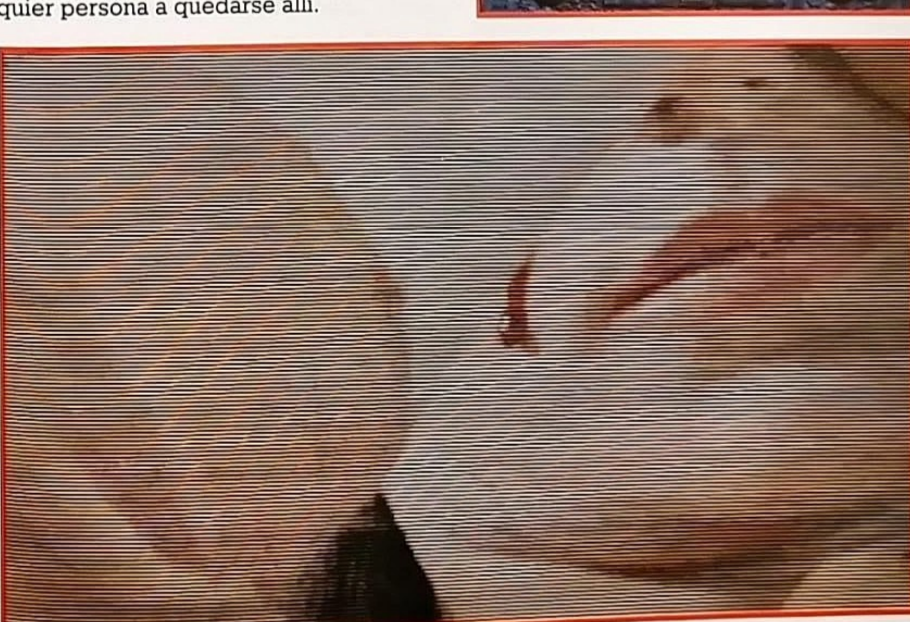


enseñé a Don, era una figurita de plástico que simulaba a un muñeco de nieve, regalo que le hice en la primera navidad que pasamos juntos. El se lo guardó en uno de los bolsillos de su chaleco y me lo agradeció con un cariñoso beso, para acto seguido volver a sus quehaceres en una parte superior de la casa, donde iba a instalar su laboratorio fotográfico.

Tras darle unos pocos sorbos más a mi café, decidí ponerme a la búsqueda de aquello que me escamaba tanto en esta casa, confiando más en mi intuición femenina que en otra cosa. Miré en el cajón que estaba al lado de la mesa y recogí una caja de cerillas, pues siempre son útiles. Acto seguido salí de la cocina, para llegar al majestuoso comedor, que con un agradable calor producido por una chimenea, invitaba a cualquier persona a quedarse allí.

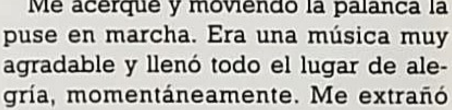




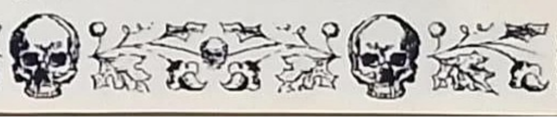


Recogí un atizador que había junto al hogar para de nuevo volver a la cocina, pues se me había ocurrido una idea. Atravesé la puerta de la alacena que estaba en el fondo de esta habitación y, tras encencer la luz, descubrí, además de una mugrienta alfombra que medio-cubría una trampilla, una serie de latas que a saber lo que tenían dentro. Aparté del todo el polvoriento felpudo y, usando el atizador, forcé la portezuela del suelo. Unas escaleras descendían, aunque no lograba ver más allá de dos metros, ya que una increíble oscuridad se apoderaba de todo aquel contorno.

Utilicé las cerillas y comencé a descender, pero una repentina corriente de aire exterminó la débil llama que surgía de aquel palito con fósforo. Encendí otra, pero esta vez para quemar la mecha de una lámpara de queroseno que había en la pared. Tras iluminar la sala, descubrí una bodega con un interminable número de barriles. Recogí un martillo que había en el suelo y, después de echar una ojeada a todos los rincones de esta sala, volví al exterior. esta vez para ir directamente hacia el enorme hall de entrada. Me sorprendió que a pesar de tener todas las chimeneas encendidas, ese extraño ambiente frío no desapareciera. Encontré un periódico en el suelo y a mi gato dormitando en una de las banquetas que estaban al lado. Me entretuve acariciándolo un poco y, mientras lo hacía, por el rabillo del ojo pude ver la pianola que estaba allí desde antes de que viniéramos y que todavía no me había llamado la atención.



Me acerqué y moviendo la palanca la puse en marcha. Era una música muy agradable y llenó todo el lugar de alegría, momentáneamente. Me extrañó



mucho que varias de las puertas que salían de la habitación en la que estaba se encontraran cerradas con llave, así que salí al patio delantero de la mansión y con el coche, me dirigí al pueblo. Eran varias las tiendas que había, desde una de antigüedades, hasta otra de ultramarinos, pero hacia donde yo iba ahora era al despacho del contratista. El recibimiento por su parte no fue muy amigable, pero yo tampoco deseaba profundizar en mis relaciones con aquel tipo, así que fui al grano. Tras preguntarle por las puertas, él me dijo que no sabía nada acerca de esas llaves, pero que si quería buscar por mí misma en los archivos que él estaba encantado. Así lo hice, hasta que en una de las carpetas donde estaba el contrato firmado por mi marido encontré una llave de latón, oxidada.

DE VUELTA A LA MANSION

Tras despedirme, volví a casa. Ya podía atravesar la puerta del pasillo del salón. Conseguí abrirla, a pesar de que tanto la cerradura como la llave estaban muy oxidadas y así llegué a lo que parecía una extensa biblioteca. Varias cosas me llamaron la atención. La primera fue una pequeña revista de anuncios, donde se presentaba el espectáculo de magia de Carno, el antiguo dueño de la mansión.

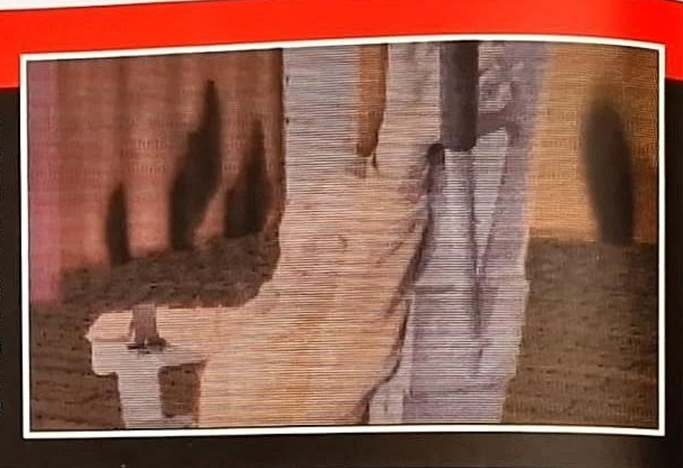
Al lado, un majestuoso escritorio en roble me llamó la atención por todo lo que tenía encima de él. Lo primero fue una figurilla de lo que parecía ser un lince y casi me corto un dedo, ya que mientras la examinaba, apreté un pequeño resorte que tenía en la parte trasera y una afilada hoja salió por la parte inferior.

¡Era un abrecartas! Decidí conservarlo. En uno de los cajones encontré una carta de Zoltan, el mago que se hacía llamar Carno, aunque no entendí bien la razón ni el tema que abordaba. A continuación me acerqué a la chimenea de esta habitación, ya que me extrañó que no estuviera encendida, al igual que todas las demás y fue al apoyarme en ella cuando descubrí que uno de los ladrillos estaba suelto y que detrás de este muro improvisado había una especie de capilla.

Decidí entrar a investigar esta oculta sala. Lo único distinguible eran una serie de bancos en fila, con la madera carcomida, un altar de piedra y un apoya-libros donde se debían leer los diferentes salmos de la Biblia en aquellos tiempos en los que todavía se debía celebrar aquí la santa misa. Sin embargo, había algo que me llamó mucho más la atención. Encima del altar de mármol había una pequeña caja de madera de ébano y colocado

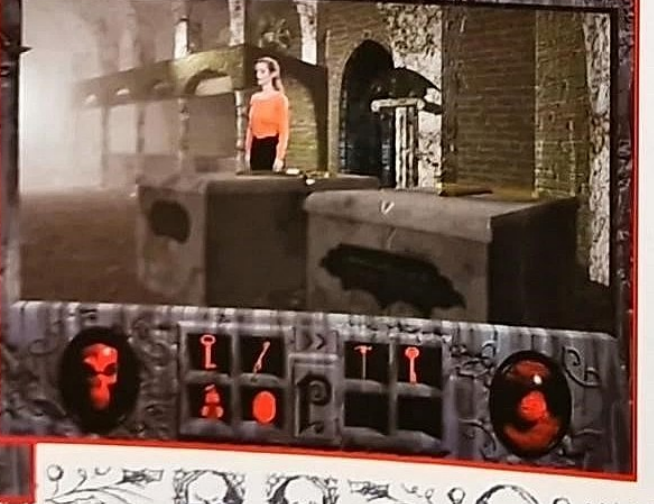
ADRIANNE

La heroína de la aventura. Poco se podía imaginar que por los azares de la vida se iba a enfrentar a los hechos más insospechados y sobrenaturales de toda su existencia y que, incluso, iba a poder morir.













cuidadosamente encima de ella, un enorme libro mugriento. Recogí este último y comencé a leerlo para descubrir que contenía un árbol genealógico de la familia Carnovash, entre la que se encontraba Zoltan Carnovash, el antiguo inquilino de la mansión y objeto de todas las supercherías de los habitantes de Nipawomsett. Un ruido me sobresaltó, la diminuta cerradura de la cajita había caído al suelo, seguramente estropeada por el paso de los años. Con nerviosismo posé mis manos sobre la tapa y empecé a abrirla con cuidado, pero algo me saltó a los ojos, no sé si de su interior, que me cegó durante unos instantes. A los pocos segundos, escuché desde las habitaciones de arriba un golpe y a mi marido Don gritando de dolor. Tras llegar a su estudio le vi inconsciente en el suelo, con una enorme brecha en la cabeza de la que manaba sangre sin parar. Tras devolverle la conciencia, le curé como pude la herida. La capilla podía esperar.

Capítulo II

CAMBIOS DE ACTITUD

A la mañana siguiente me dispuse a continuar el libro que, cuidadosamente, estaba escribiendo en mi ordenador portátil. De repente, Don gritó mi nombre desde los pisos de abajo para, a continuación, aparecer por la puerta de la habitación malencarado y con un humor de perros, pidiéndome, de malos modos, explicaciones acerca de por qué no le había comprado el bote de limpiador en seco, cosa que para mí era la primera noticia. Aún así y dado el carácter con el que se había levantado, decidí no llevarle la contraria y me dispuse a bajar al pueblo para conseguir su maldito bote de limpiador.

Recogí cinco dólares de uno de los cajones del mueble cercano a la cama y salí por la puerta. Esta era la ocasión perfecta para ver las habitaciones que hasta ahora no había investigado. La primera parecía ser una especie de terraza cubierta, donde el sol entraba por todos lados. Los antiguos inquilinos parecía que lo habían utilizado como estudio de pintura, ya que una serie de cuadros, un lienzo sin terminar y un delantal manchado eran la señal de ello. Al fondo, había un aparato muy extraño, con una serie de grabados en su interior y compuesto por una mampara de cristal y una base metálica. Decidí dejarlo, pues no sabía cómo se manejaba.

La siguiente habitación era el baño que, aunque lo veía cada mañana, nunca estaba de más el pasarse para arreglarme un poco.

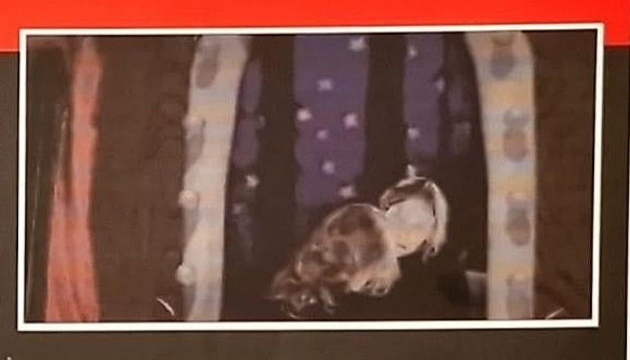
Dentro estaban todos los utensilios necesarios para ello.

A continuación, una puerta cerrada y otra sala que parecía ser en la que estaba el hijo del matrimonio Carnovash. Un mueble con un osito de peluche, una mecedora y una cuna eran todo lo que había, además de una extraña mancha que, aunque al principio me pareció de humedad, luego no estuve tan segura.

Bajé por las escaleras para encontrarme con una sala a mi derecha que había

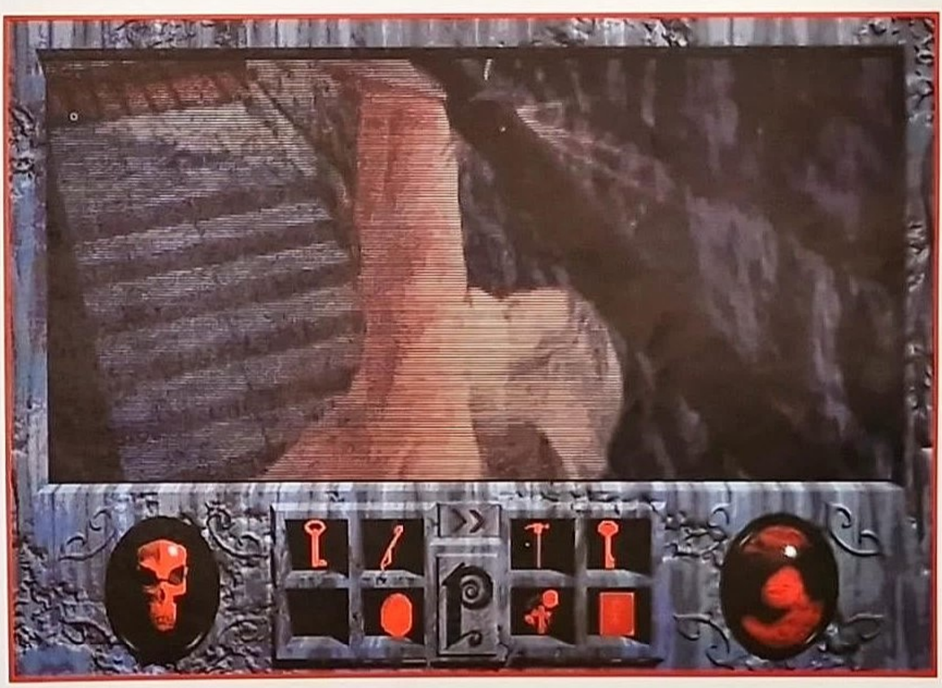
DON

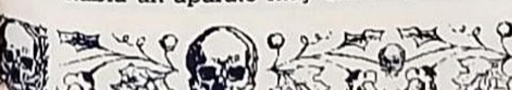
Un hombre responsable con su trabajo y cariñoso con su esposa que tiene la mala suerte de ser poseído por el espíritu de Zoltan Carnovash, provocando su pronta muerte a manos de su esposa Adrianne.

















sido ambientada para que diese la sensación de un museo. En su interior, la mayoría de los objetos que Zoltan utilizaba en sus funciones estaban colocados de forma muy cuidadosa. La otra puerta que me pillaba enfrente era el estudio de Don. Volví a intentar hablar con él, pero sin éxito. A continuación, dos habitaciones que no habíamos usado y que estaban en perfecto estado. La de la izquierda, según mi posición, era lo que parecía ser la alcoba de la última esposa de Zoltan. En su interior, un mazo de cartas de Tarot encima de uno de los muebles y una carta dentro del tocador a lo que parecía ser un amante suyo fueron lo único que me llamó la atención. La sala de enfrente pertenecía al mismísimo Zoltan y dentro de ella, un anillo dentro de una caja y tres cigarrillos, metidos en una pitillera de plata que estaba dentro de uno de los cajones del mueble contiguo a la cama, la cual me llamó mucho la atención, pues a pesar de tener un aspecto muy sobrio, parecía ser de las más cómodas. Decidí probarla y, sin quererlo, me quedé sumida en un profundo sueño que me llevó a tener la peor de mis pesadillas.

Por fin y todavía con el susto latente, llegué al hall y desde allí, hasta el coche que me llevó al pueblo.

NUEVAS AMISTADES

Me encontré con que las tiendas estaban abiertas, así que decidí curiosear en todas. La primera era de antigüedades. Una vez dentro vi a la dueña hablando por teléfono, así que aproveché la ocasión para ver todo lo que exponía. Me interesé por una cruz de plata que había en uno de los mostradores, pero al acercarse la mujer y decirme el precio, decidí que mejor era que se quedara allí. Tanto mi marido como yo éramos nuevos en este lugar, así que teníamos que empezar a hacer amistades y creí que éste era un momento perfecto. Me presenté a aquella dama, que al momento reconoció mi nombre, ya que era una seguidora incondicional de mis novelas. A partir de aquel entonces podría contar con ella para cualquier información que necesitara acerca de la familia Carnovash y del pueblo en general. De hecho, me dijo que al día siguiente me

EL EXORCISMO SALVADOR

Estos son los pasos a seguir para conseguir librarte del espíritu de Zoltan Carnovash, una vez que se halla mostrado en un apariencia real:











1. Acércate al centro del pentágono del caos y en concreto al altar que hay en el centro.
2. Sitúa el grimorio sobre el altar.
3. Busca en el cadáver de Zoltan Carnovash el talismán.
4. Coloca el talismán sobre el libro.
5. Utiliza el trozo de cristal o el broche para hacerte una herida en el dedo y que así caiga sangre sobre el talismán.
6. Utiliza el rosario al tiempo que recitas el hechizo.
7. Verás como la plegaria surte efecto y del rosario comienzan a surgir una serie de resplandores sobrenaturales.
8. El demonio está justo detrás de ti, pero no te distraigas y sigue leyendo.
9. La bestia del averno ha sido derrotada momentos antes de que diera su golpe fatídico; estás salvada.



iba a traer un álbum con recortes de periódico de la época, cosa que me pareció la mar de interesante. Tras despedirme, me dirigí a la tienda de ultramarinos que estaba pasando al contratista. Allí le pedí al tendero un bote de limpiador en seco, quien, tras dármelo, me advirtió del peligroso ácido que tenía entre sus componentes. Le di el billete de cinco dólares y él en vuelta me devolvió una moneda de veinticinco centavos, que decidí introducir en una hucha que había en favor de alguien del pueblo que tuvo una terrible desgracia. Al ver tal acto, el dueño de la tienda comenzó a hablar conmigo de manera amistosa pero, en el momento de oír que éramos los nuevos inquilinos de la mansión Carnovash, su cara adquirió un rictus mitad serio, mitad preocupado y comenzó a contarme cómo toda la gente del pueblo creía que aquel lugar estaba encantado por el espíritu de Zoltan, el mago.

Al fondo de la tienda había un gran barril repleto de huesos de vaca para usar en caldos. Decidí coger uno, ya que eran gratis.

ALGUIEN MAS EN LA MANSION

Ya de vuelta a casa vi cómo el establo, que desde nuestra mudanza había permanecido cerrado, estaba medio abierto y muy oscuro en su interior. Entré preguntando por mi marido, pero solamente el silencio respondió. Del interior de una de las caballerizas me llegó un extraño ruido que al final resultó ser creado por mi gato que estaba curioseando. Una serie de cacharros de metal y utensilios de cocina estaban esparcidos por el suelo. Parecía como si alguien hubiera estado utilizando este lugar como sitio para pasar la noche. Don me dio un susto de muerte al ponerme la mano sobre el hombro. Parecía más tranquilo y sosegado, pero descubrí que me había equivocado, ya que al ver aquellos cacharros se puso como una fiera y comenzó a patearlo todo.

Cuando le di el bote de limpiador en seco, él solamente me devolvió a cambio una mirada que me dejó helada. Decidí seguirle hasta su estudio donde estaba encerrado para intentar arreglar las cosas, cosa que conseguí a medias.

Capítulo III

NO ESTAMOS SOLOS

A la mañana siguiente, lo que podía haber sido un agradable pic-nic en pareja se convirtió en algo que mejor no recordar. La actitud de Don iba cada vez más a peor. A cada rato que pasaba se volvía menos comunicativo, más agresivo hacia todo lo que le rodeaba y únicamente encontraba refugio en su estudio fotográfico, a solas. Tras discutir de nuevo, entró en casa a toda velocidad dando un portazo detrás de sí. Mientras estaba recogiendo los cubiertos y el mantel, vi como detrás de un árbol se escondía una figura que no llegué a distinguir con claridad.

Decidí dirigirme hacia aquel lugar para ver quién era nuestro escurridizo visitante; las huellas llegaban hasta el establo, todavía abierto. Fue al entrar cuando un hombre de gran complexión, aunque con aspecto de buenazo me asaltó por la espalda propinándome otro fuerte susto. Me dijo que su madre se encontraba en un grave problema y que si le podía ayudar.

Entré tras él para ver cómo una mujer de avanzada edad estaba atorada en el techo de una de las caballerizas. Decidí subir por la escalera a ayudarla, pero al ver que con los brazos no podía, pues pesaba demasiado para mí, utilicé el rastrillo que había apoyado en la pared para atrapar la polea que había en la parte derecha del edificio y que, de otra manera, sería imposible coger. Coloqué el gancho en el cinturón de la mujer y mandé al muchacho que tirara de la cuerda.





Una vez rescatada, comencé a hablar con ellos para descubrir que eran los que habían estado viviendo a escondidas en el establo. Se ofrecieron para hacer trabajillos en casa y yo acepté, por lo que ellos volvieron a sus labores. Miré en el agujero por el que había caído la mujer y descubrí un clavo oxidado, medio salido.

Usando el martillo lo desclavé del todo y me hice con él. De nuevo bajé para charlar con madre e hijo. Ella me dijo que anteriormente solía hacer de pitonisa en las ferias, pero que ya lo había dejado, por lo que le entregué el mazo de cartas del tarot. Agradecida me dijo que al día siguiente me echaría las cartas.



SUBIENDO A LA BUHARDILLA

Nada más salir de las cocheras me vino a la mente que una de las puertas del tercer piso había permanecido cerrada desde mi llegada a la mansión y decidí ver la razón de aquello. Nada más llegar y mirando por el ojo de la cerradura, vi que la llave había sido colocada desde dentro e impedía cualquier acceso hacia el otro lado. Por una vez, mi imaginación como escritora de novelas de crímenes me sirvió, pues usé un truco que había utilizado uno de mis personajes. Introduje el periódico por debajo de la puerta y a continuación, metiendo el clavo por el ojo de la cerradura, hice caer la llave que más tarde pude recuperar cogiendo de nuevo el periódico. Otra nueva habitación y más misterios por resolver. Me encontraba en lo que debía ser la buhardilla de la mansión. Una puerta me llevó hacia una pequeña habitación que solamente tenía como mobiliario un camastro y una mesita y, encima de ésta, un libro. Tras examinar cuidadosamente el libro, descubrí que era el diario de un joven muchacho que parecía ser uno de los criados de la familia Carnovash y, por lo que escribía, el amante de la última esposa de Zoltan.

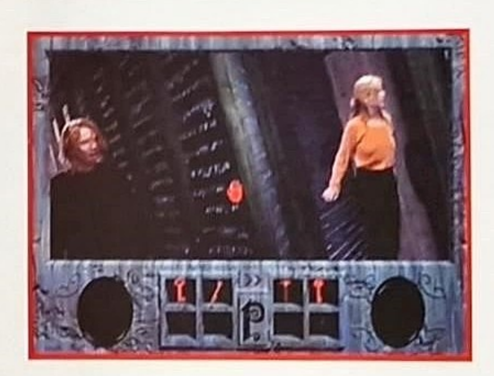
Mirando a través de la ventana, descubrí que más allá del bosque que rodeaba la casa, se encontraba un viejo invernadero; más tarde iría a visitarlo. Ahora debía ir al pueblo, así que cogí el coche en dirección a Nipawomsett, pero esta vez me dirigí a la casa que estaba a las afueras del mismo, pues allí vivía el muchacho del diario, que ahora debía ser un anciano. Al acercarme a la valla, un fiero doberman saltó a mi encuentro ladrando y babeando. Tras reponerme del susto, le di el hueso de vaca que había conseguido en la tienda de ultramarinos, con lo que logré que se calmara. Llegué hasta la puerta y llamé. Una arisca señora, vestida de negro, apareció ante mí y con malos modos me preguntó qué quería. Al decirle que creía que Malcolm, el muchacho que sirvió a la familia Carnovash, vivía aquí se mostró sorprendida y, aún así, bastante reticente a dejarme entrar, cosa que solucioné enseñándole el diario que escribió en su juventud.

Una vez dentro de la casa y tras descubrir a un ancianísimo Malcolm, le entregué el libro y él me contó una reveladora historia que todavía no he olvidado. Regresé a casa sin poder quitarme de la cabeza nada de lo que aquella persona me había dicho.

ZOLTAN

Heredero de la familia Carnovash. Mago profesional y asesino sistemático. Acabó con la vida de todas sus esposas, hasta que la última de ellas se le adelantó. Su espíritu clama venganza y por esa razón es por lo que va a provocar una serie de sucesos extraños en la mansión de su familia.













Capítulo IV

COMIENZAN LAS VISIONES

Nada más despertarme, bajé hacia el hall para encontrarme con Harriet, la mujer de ayer, que venía preparada a trabajar por el hospedaje que les había proporcionado a ella y a su hijo Cyrus.

Tras darle algunos encargos, me fui a la parte trasera de la casa, donde vi a Cyrus maltratando a mi gato. Enfurecida lo regañé.

A continuación me fui mucho más al fondo de la mansión para ver una fuente que me heló la sangre, no sé por qué razón.





Volví de nuevo hasta donde Cyrus estaba cortando leña y le pregunté acerca del invernadero que se encontraba al otro lado del bosque. El me dijo que me guiaría, así que salí corriendo tras él hasta llegar a un pequeño acantilado que había en el camino hacia el edificio. Cyrus dio un enorme salto y pasó al otro lado, pero a mí me daba mucho miedo, por lo que decidí no hacerlo. El joven dijo que me iba a hacer un puente y acto seguido comenzó a empujar el árbol que había al lado hasta hacerlo caer. Sin embargo, no pudo continuar acompañándome, pues Harriet comenzó a llamarle a gritos. Crucé el improvisado puente y me dirigí hacia el invernadero. En el camino encontré, medio enterrada en la playa, una lente de aumento. Llegué hasta la construcción de cristal, que estaba llena de macetas con plantas muertas y arena seca por todos lados. Al fondo había una pala, que recogí. De repente, al levantarme, vi que el invernadero había cambiado y ahora había flores de todos colores y plantas que subían y bajaban por las paredes y, al otro lado, había una mujer echando abono en una maceta. Por detrás, entró un hombre de expresión siniestra y comenzó a hablar con la mujer.

Tras una discusión más o menos seria, el hombre recogió la misma pala que tenía ahora entre las manos y se la clavó varias veces a la mujer en la cara, matándola horriblemente. Solté la pala y salí corriendo de allí hacia el final de la pradera, donde había un telescopio.

DESCUBRIENDO NUEVAS HABITACIONES

Intenté moverlo pero estaba atorado, así que decidí mirar desde la posición en que estaba, pero, al acercarme, vi que no tenía lente de aumento, así que le puse la que había encontrado en la playa. Echando un cuidadoso vistazo, descubrí que por el otro lado de la buhardilla, había otra habitación, de la cual no había visto ninguna puerta aparente. Parecía que los secretos de esta casa no iban a terminar nunca. Al regresar a la mansión, escuché el ruido de un coche frenando. Parecía que la empresa telefónica se había decidido a ponernos el teléfono. Tras entrar en el hall y hablar con el técnico que nos lo estaba instalando, subí hasta la buhardilla y me puse a medir la colocación del telescopio.



Dichos cálculos me llevaban hacia la pared que estaba enfrente de la escalera. Usando el martillo, conseguí desclavar suficientes maderos para permitirme el paso. De entre todos los objetos que descubrí, solamente encontré uno de utilidad, un broche de mujer, todavía en muy buen estado, que parecía haber pertenecido a una de las mujeres de Zoltan. Tras salir de aquel lugar, escuché gritos de discusión en la parte más baja de la mansión. Allí vi a mi marido Don tener una acalorada disputa con el técnico. Llegué justo cuando iban a llegar a las manos y pude separarlos.

Capítulo V

ASUNTOS PARANORMALES

A la mañana siguiente me levanté un tanto tarde, pues no tenía ganas de enfrentarme a mi marido ni una vez más. Mientras bajaba las escaleras hacia el hall, vi a Cyrus entrar por la puerta, diciéndome que tenían él y su madre una sorpresa preparada para mí en las cocheras.

Al llegar me encontré una especie de escenario improvisado y sobre él, a Harriet vestida de pitonisa. Comenzamos una sesión simulada de espiritismo y, sin embargo, ocurrió lo que nadie se esperaba. De la boca de una hipnotizada Harriet, comenzó a surgir una especie de masa verde que se posó en la mesa y comenzó a tomar la forma de una cara humana a la que reconocí como la de Zoltan, el mago asesino, pero esta vez tenía una expresión más benevolente y entristecida. Con una voz de ultratumba, comenzó a pedirme que le ayudara a desterrar su lado maligno que había conseguido liberarse y clamaba venganza. Cuando Harriet volvió en sí, no recordaba nada y yo preferí no contárselo tampoco para no asustarla.

Impresionada por la anterior experiencia, comencé a vagar por la casa y, sin darme cuenta, llegué hasta la terraza cubierta del tercer piso, donde vi que encima de la escultura central, había una especie de lámpara apagada. La activé y de uno de sus frontales salió la silueta de un dragón que apuntaba directamente hacia una parte de la pared. Me dirigí hacia ese lugar y descubrí un botón fantasticamente oculto, que abrió un panel falso.

Había descubierto una red de pasajes secretos que rodeaban toda la casa y que estaban interconectados por unos ascensores manuales. Bajé hasta la segunda planta de los mismos y se-







guí todo recto hasta encontrar otro elevador que me llevó de nuevo hacia arriba. Llegué al final del pasillo y me encontré otro panel falso que me condujo al teatro, cuya puerta aún permanecía cerrada. Me acerqué a ella y la abrí.

Capítulo VI

MALCOLM LO CONFIESA TODO

Mientras me encontraba aseándome en el baño, un desconocido Don entró sin llamar. Comenzó a acariciarme y darme besos, con un cariño que me recordaba al Don de antaño y que tanto tiempo hacía que añoraba; sin embargo, toda la pesadilla empezó de nuevo y sin poder casi evitarlo, me violó para después desaparecer por la puerta de la misma manera que había entrado y sin ni siquiera mirarme otra vez.

Me fui a la cama y desperté a eso de las ocho y media, todavía dolorida por el salvaje ataque de mi marido, si es que ya le podía llamar así.

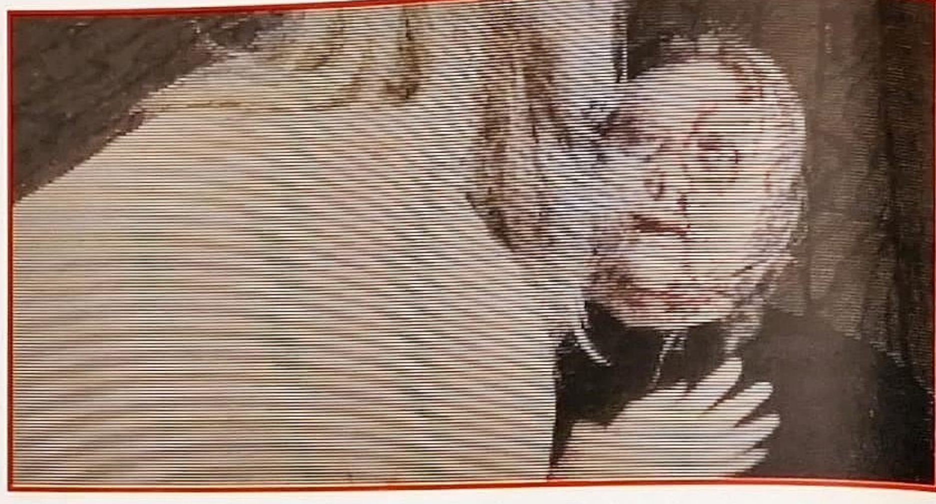
Me dirigí escaleras abajo hasta llegar al teatro, donde había una espeluznante silla de torturas y un antiguo proyector.

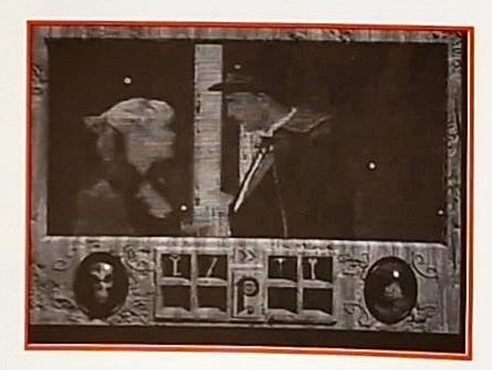
A la izquierda, había una puerta que me dirigió directamente a la sala de maquillaje. Abrí el armario y me encontré una vieja fotografía que mostraba a Zoltan, su antigua esposa y a un joven Malcolm. En el proyector pude ver una espeluznante escena que mostraba el plan de Malcolm y la esposa de Zoltan para asesinarle durante su espectáculo.

Decidí visitar de nuevo a Malcolm. De nuevo, me abrió la puerta aquella arisca mujer que cambió radicalmente de actitud al enseñarle la fotografía. Una vez dentro, el anciano Malcolm me lo contó todo con pelos y señales. Ahora la historia casaba por todos lados y ya comprendía lo atormentado que debía estar el espíritu de Zoltan y por qué clamaba venganza.

Al llegar a casa, me encontré de nuevo al técnico de telefónica.

Vi a Don bajar por las escaleras y tras una enzarzada pelea, consiguió echar al técnico de la casa. Yo salí de allí sin dirigirle la palabra.







Capítulo VII

EL ESPIRITU SE MANIFIESTA

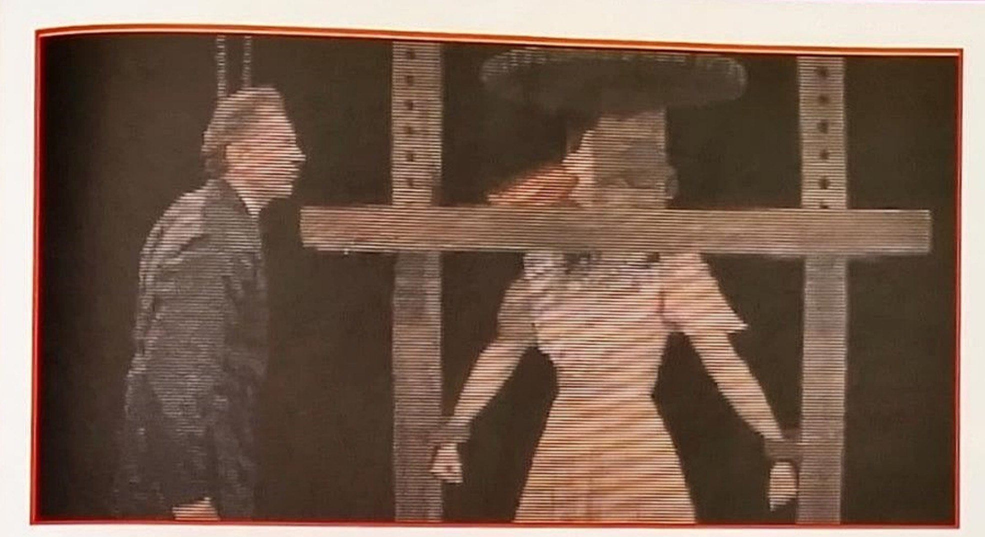
Ya no había ninguna duda. A pesar de lo incrédula que siempre era en relación a los temas ocultos y paranormales, sabía que algo sobrenatural estaba ocurriendo con la casa y su autor, Zoltan Carnovash. El espíritu atormentado del mago se estaba manifestando en todo su apogeo y parecía que nadie iba a poder pararle. Don había desaparecido de la casa sin dejar ni rastro y yo me encontraba sola y muerta de miedo.

El sonido del llanto de un bebé me condujo hasta la habitación de la nani, donde recogí un trozo de cristal del suelo.

Como si una mano invisible me guiara, dirigí mis pasos hacia la capilla y una vez allí, comencé a buscar por las paredes para ver si en alguna de ellas existía algún interruptor que me condujera hasta un pasadizo secreto. Finalmente, en la pared de la derecha lo hallé y un largo pasillo de tuberías me llevó hasta la cripta que únicamente estaba iluminada por la luz que entraba desde el portalón del fondo, que conectaba directamente con la entrada del bosque.

Me acerqué a los sarcófagos más cercanos a la puerta para ver que correspondían a las últimas generaciones de la familia Carnovash.

En uno de ellos había un viejo rosario que recogí ya amparándome en la religión, pues no tenía otra cosa a mano. Regresé sobre mis pasos y desde allí me dirigí hacia el teatro pues era el único lugar donde no había buscado a Don. En la sala de maquillaje lo único que encontré fue su chaleco, donde estaba el mu-



ñequito de nieve que le regalé cuando éramos aún novios.

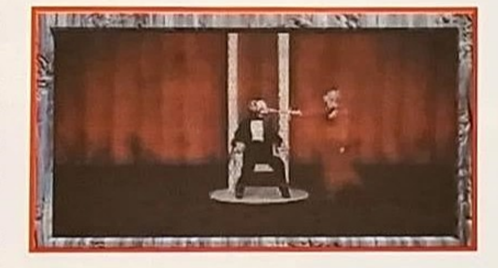
Volví de nuevo a subir a la segunda planta. Desde la habitación de revelado venía una tenue luz roja que me llamó la atención, pues cuando bajé antes no la había visto.

Entré allí para ver una escena que me dejó petrificada. Don había hecho cientos de copias de una foto mía y las había decapitado.

De repente, una mano se posó sobre mi hombro y al darme la vuelta vi a un desmejoradísimo Don, con la cara maquillada grotescamente, los ojos fuera de las órbitas y vestido con las ropas del mago. Intenté escaparme pero me arrinconó en la mesa de la esquina. En un acto desesperado, recogí el frasco de ácido que días antes había comprado y se lo lancé a la cara. Tuve tentaciones de salir corriendo, pero un extraño libro que había sobre la mesa y que me recordaba al grimorio que había encontrado en la capilla me llamó la atención y lo recogí. Repentinamente, Don, con la cara medio desfigurada me apresó y dejó inconsciente.

EL DEMONIO DEL AVERNO

Volví en mí para encontrarme medio atada en la silla de torturas del teatro. Don, totalmente poseído, estaba dispuesto a acabar con mi vida utilizando la afiladísima cuchilla que pendía del techo. Llorando y totalmente histérica le enseñé el muñequito de nieve para ver si aún quedaba algo de Don en ese cuerpo y así fue, durante unos segundos, se quedó totalmente parado e indeciso, momento que, con todo el dolor de mi corazón, aproveché para accionar la palanca y darle una horrible muerte a mi marido.



Parecía que todo había terminado, pero no era así. En un momento, la casa comenzó a desmoronarse y vi cómo el cuerpo de mi marido desaparecía por un agujero del escenario, para aparecer en su lugar, una luz verde que cada vez aumentaba más y más de tamaño.

Y de entre esa claridad, apareció una horrenda figura que era, ni más ni menos que la forma real del espíritu de Zoltan.

Horrorizada por aquella visión fuera de toda realidad, salí corriendo hacia el panel falso que me llevaba hacia los pasadizos. Desgraciadamente, el pequeño terremoto que había sacudido la casa, hizo caer una gran cantidad de escombros sobre el ascensor, dejándome como única salida el pasillo que estaba cortado por el tremendo hueco. Solamente podía hacer dos cosas. La primera sería enfrentarme a aquel engendro y la segunda, intentar pasar esa zona; preferí la segunda, pues creía que tendría más posibilidades. Me así a la tubería oxidada que había justo por encima del agujero y, poco a poco, a pesar de que se quebró un poco, conseguí seguir avanzando. Una larga escalera de caracol y un interminable pasillo antecedieron a una puerta que logré abrir justo cuando tenía a la bestia encima de mí.

Puse el aldabón para reforzar la puerta y me aparté inmediatamente por si acaso. Sin darme cuenta, había llegado a la zona más interna de la mansión. Un lugar repleto de suciedad y olor a húmedo que parecía no haber sido pisado desde generaciones. En el centro había una especie de pentágono que reconocí como del caos por las novelas al respecto que había leído. En el centro, un altar, y, a los pies del mismo, el cadáver momificado de Zoltan. El peligro no había cesado y yo era la única persona capaz de acabar con el mal que se cernía sobre la comarca. Me senté en el centro de la habitación y lentamente seguí los pasos que me indicaba el grimorio para realizar el exorcismo. Sentí al monstruo detrás de mí, su aliento me enfriaba la espalda y sus garras cada vez estaban más cerca de mi cuello y, justo cuando iba a lanzar el ataque final, el hechizo funcionó y pude devolver a ese demonio al infierno del que había venido, para siempre.

Todavía me encuentro recuperándome en el psiquiátrico de mi ciudad a base de tratamientos de choque, tranquilizantes y sesiones con el psicólogo, pero también sé que cuando me recupere, la siguiente novela que escriba va a ser un éxito total, por la realidad con que la voy a contar, aunque no la firme como autobiografía por el qué dirán.

GENGIS KHAN



LORDS OF MIDNIGHT III

TIPO: **ESTRATEGIA**
COMPAÑIA: **DOMARK**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN, S.A.**

Lords of Midnight III: La ciudadela

EL RETORNO DE UNA SAGA OLVIDADA



Lords of Midnight **fue un viejo juego de Spectrum que tuvo su momento de esplendor hace unos diez años. Una década es demasiado tiempo en informática y, por supuesto, la tardía aparición de la tercera parte de la saga hace que las diferencias en cuanto a gráficos, sonido e interfaz sean notables. Corren otros tiempos.**

Aunque en el manual se diga que es difícil clasificarlo pues tiene elementos de rol, aventura gráfica y estrategia, esta afirmación es discutible: *Lords of Midnight* es fundamentalmente un juego de estrategia y como tal hay que considerarlo. Poco o nada tiene de rol, a pesar de que aparezca algún que otro laberinto (baste decir que no hay progresión de habilidades de los personajes). Y hay que tener una gran imaginación para ver en él algo de aventura gráfica. Es estrategia pura y dura, lo cual no es un elogio ni una crítica, tan sólo una clasificación.

Por tanto, al ser su desarrollo tan poco determinista, un "cómo llegar al final de *Lords of Midnight*" sólo puede enumerar algunos datos y consideraciones que puedan resultar de ayuda al que desee enfrentarse a Boroth, nuestro malo de turno. Eso intentaremos hacer.

EL ESCENARIO

La acción se desarrolla en Bloodmarch, una tierra legendaria dividida en una serie de reinos habitados por distintas razas. Las zonas pueden verse en el mapa. Describamos ahora, puesto que es importante en la trama, quiénes habitan cada región (ver cuadro):


LOS LOBOS

PUEBLO	ZONA	REHEN
Feys oscuros	Marish	Ninguno
Feys dorados	Isla Immiel	Ninguno
Feys	Midnight	Luxor, rey
Altos feys	Weirwood	Emedrel, hija del rey
Feys de dawn	Dawnwood	Aloroth, hermano del rey
Enanos del monte	Montañas	Olthnuda, esposa del rey
Enanos de deeping	Deeping	Thalgrina, novia del rey
Arakais	Northing	Kiranda, hija del rey
Gigantes	Delve	Melinissa, nuera del rey
Gelmings	Gelm	Wythran, hijo del rey
Kiths	Witherlands	Mogrik, príncipe
Uskarg	Fallows	Djalina, hija del rey
Athelings	Lee	Zenethor, rey de Lee
Eldrins	Eldmark	Aremela, hija de la reina
Dragonlords	Isla Arungor	Sagrana, hermana del rey

Algunos pueblos de Bloodmarch merecen especial mención: los feys oscuros, habitantes del Marish, región situada más bien al sudeste, son los "malos" de esta película. Su rey, Boroth "corazón de lobo", intenta conquistar todos los reinos. Nuestra misión es impedirlo.

Representaremos a los habitantes de la casa real de Midnight, región del noroeste. Esta casa, a la que podemos llamar "casa de la luna", aportará los miembros iniciales de la alianza que deberá ir creciendo hasta tener la fuerza suficiente para derrotar a Boroth.

También resulta interesante mencionar a los feys dorados, habitantes de la isla de Immiel. Estos feys parecen estar en especial armonía con las fuerzas del bien, pues en su isla no pueden entrar los feys oscuros. Como consecuencia, es el único pueblo del cual no hay ningún cautivo en Maranor, la ciudadela de los feys oscuros.

Por último, tenemos a los eldrins, pueblo matriarcal, así que cuando encontremos a un personaje y no estemos muy seguros de a qué región pertenece, si se trata de una guerrera, hay una buena probabilidad de que sea eldrin.

LA SITUACION INICIAL

Boroth, para chantajear a los reinos e impedir que se opongan a su marcha triunfal, se ha tomado el trabajo de capturar a miembros prominentes de cada uno de ellos y en esto ha sido muy equitativo: un rehén por reino, exceptuando, por supuesto, a los propios feys oscuros y, como la isla de Immiel le está vedada, a los feys dorados. La tabla que relaciona los pueblos con sus zonas muestra también a los rehenes. Este dato, como se verá más adelante, puede resultar muy útil.

Por suerte para nosotros, cuando Boroth capturó al rey Luxor, dos jóvenes que iban con él (su nieto Corleth y Arin) escaparon y ahora andan sueltos y sin vacunar por la ciudadela de Maranor, buscando a Luxor para liberarlo y dedicados, entretanto, a la noble tarea de rescatar a los demás rehenes.

Por su parte, Morkin, el hijo del Rey, y Araleth, su cuñado, han salido de Midnight para intentar formar un ejército que pueda oponerse a Boroth. Más adelante veremos cómo podemos ayudarlos a conseguirlo.

El panorama lo completa Rorthron, el viejo consejero de Luxor. Rorthron se ha enterado de que Morkin, además de Corleth, tiene un hijo no reconocido: Anderlane (para disculpar los devaneos del príncipe, se nos cuenta que la madre de Anderlane usó la magia para engañar a Morkin y concebir este hijo. ¡Las cosas que hay que oír!).

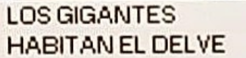
LOS DRAGONES: TRANSPORTE RÁPIDO



TROLLS







LOS GIGANTES HABITAN EL DELVE



SE PUEDEN BUSCAR 4 ARMAS DE PODER.

Y así tenemos a los miembros iniciales de nuestra alianza: Morkin, Araleth, Rorthron, nuestros guardianes rescatadores Chip y Chop (Corleth y Arin) y el propio Luxor, que espera pacientemente a que alguien lo rescate. Veamos qué se puede hacer con cada uno de ellos.

MARANOR Y LOS REHENES

La fortaleza de Maranor sería un buen laberinto para explorar por cuenta propia y liberar con más rapidez a los rehenes de no ser por el incómodo interfaz que posee *Lords of Midnight* para el movimiento por los interiores. Este se lleva a cabo con el ratón, y lo de echar a andar y detenerse con los botones izquierdo y derecho está bien, pero el inconveniente surge cuando hay que hacer un giro: en lugar de hacerse éstos sólo mientras uno mueve el ratón, la acción de girar, cuando se pone en marcha, es continua y se detiene ¡con un movimiento del ratón en dirección contraria! (muy preciso, además, para no iniciar el giro opuesto). Esta vocación de peonzas de los recorredores de laberintos hace muy frecuente que terminemos mirando hacia donde no queríamos (es como tener un *spinner* eterno).

Por lo tanto, puede ser preferible dejar que Corleth y Arin se las apañen solos y no ocuparse de ellos (si alguien tiene destreza suficiente para detener esta danza desenfrenada, felicitaciones. No controlar a los rescatadores le resta diversión al juego). De vez en cuando se nos informará de que un rehén ha sido liberado y pasa a formar parte de la alianza. Cuando esto ocurra, hay que tomar nota de su nombre y buscar a qué pueblo pertenece, pues a partir de ese



PANTALLA DE "AQUI Y AHORA". CORLETH ESTÁ DENTRO DE LA CIUDADELA BUSCANDO A LUXOR. ENTRETANTO, RESCATA A LOS REHENES QUE MANTIENE AQUÍ BOROTH.







momento sus congéneres aceptarán unirse a nosotros. Mientras el rehén esté en Maranor, se negarán a ello.

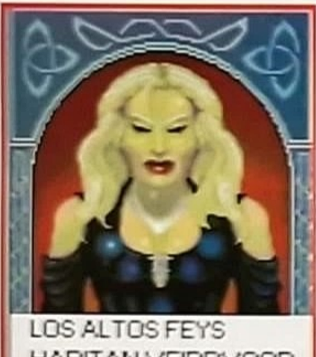
RECLUTAR ALIADOS

Morkin y Alareth (y, más adelante, los rescatados) se dedicarán a reclutar aliados y formar ejércitos. Los aliados se consiguen moviéndose hacia algún personaje con la misión de "reclutarlo", con lo cual el reclutador conserva el liderazgo y el reclutado engrosa nuestras filas, formando "compañía" con el jefe del grupo. Para que el candidato acepte es necesario que el rehén de su pueblo haya sido ya liberado, así que hay que estar al tanto de lo que hacen Corleth y Arin. Una vez en la zona, se puede reclutar a otros individuos de la misma raza, pues no suelen andar muy lejos unos de otros.

El propio rehén liberado, al llegar a su castillo y tras bajarse del dragón en el que se sale volando de Maranor, puede formar su propio grupo, comenzar a reclutar aliados y formar un ejército.

La opción "simétrica" de reclutar es "unirse a", pero no debe usarse con alguien que no sea miembro de la alianza, pues unirse a él no lo incorpora a la misma y perderemos a un hombre mientras no le asignemos otra misión. "Unirse a" se usa para fundir dos grupos que ya tengamos formados en uno solo o para incorporar a un miembro de la alianza a un grupo ya existente.

Por último tenemos a Rorthron. La primera tarea que debemos asignarle es la de reclutar a Anderlane. Una vez logrado esto, podemos convertir a Anderlane en cabeza de grupo y comenzar a reclutar más adeptos y formar ejército.


LOS ALTOS FEYS HABITAN WEIRDWOOD


LOS ENANOS DE LONG HABITAN LOS MONTES


LOS FEYS OSCUROS HABITAN EL MARISH

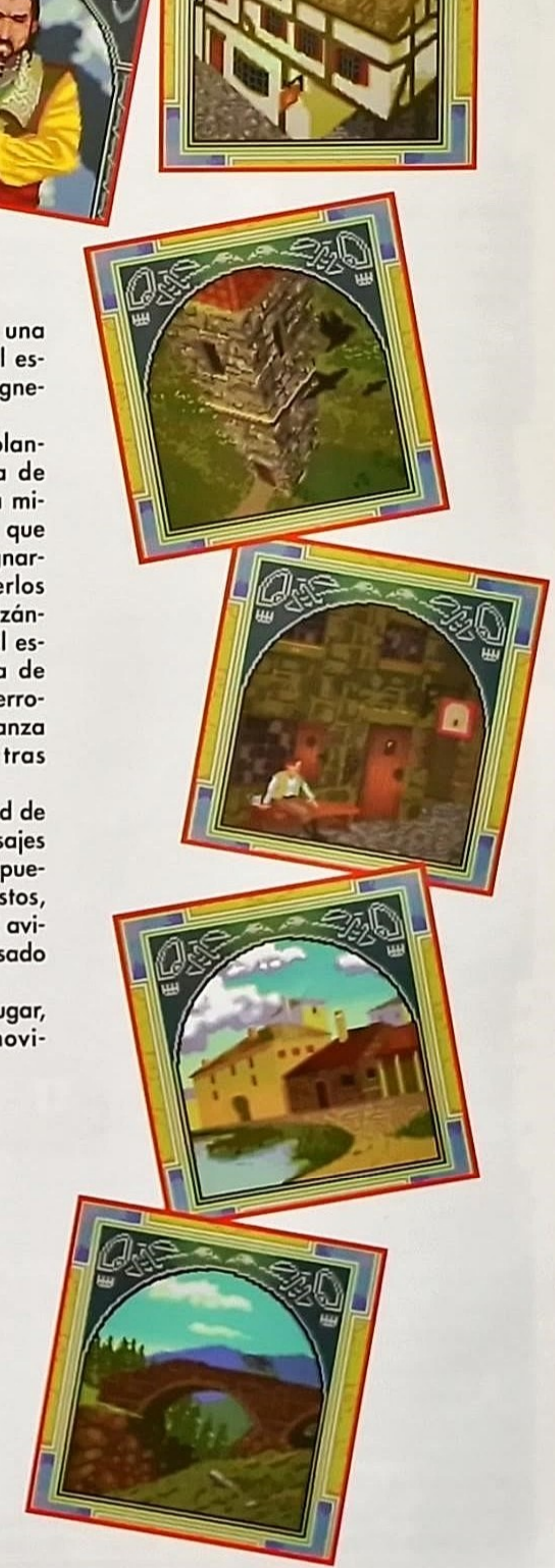

LOS GIGANTES HABITAN EL DELVE



FORMAR EJERCITOS

Si ya hemos convencido a un individuo de formar parte de la alianza, podemos engrosar nuestro ejército con sus soldados. Para ello debemos dirigirnos al castillo del personaje en cuestión. Al llegar, veremos que se ha activado la opción de reclutar (escudo junto al retrato del personaje). Pueden tomarse tantos soldados como se desee de la guarnición del castillo, sin pasarse, para no hacerle la tarea demasiado fácil a Boroth, sobre todo cuando se trate de fortalezas que están cerca "de la línea del frente".





Sin embargo, no es posible formar ejércitos "mixtos" (de enanos y feys, por ejemplo), así que habrá que tener, al menos, tantas compañías como razas se desee incorporar a la guerra contra Boroth. Un rehén recién liberado puede comenzar a formar un ejército con su propio pueblo.

Si tenemos, por ejemplo, dos ejércitos de feys y queremos sustituir uno de ellos por un ejército de enanos, el procedimiento sería pasar íntegramente una de las dos fuerzas a un castillo fey para que allí la recoja el general del otro ejército. Así, el otro general, al quedarse sin soldados, puede comenzar a formar cualquier tipo de ejército, en particular uno de enanos.

MANTENER ACTIVOS A LOS PERSONAJES

La acción de cada personaje en *Lords of Midnight* se lleva a cabo por medio de una sucesión de "misiones": ir a un lugar, reclutar a alguien, unirse a alguien, buscar un objeto, rescatar rehenes, etc. Cuando alguien termina una misión con éxito o fracaso, pasa al estado de "espera" hasta que le asignemos otra.

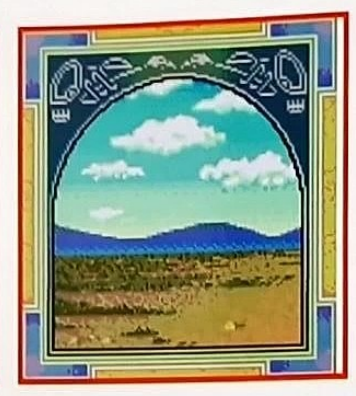
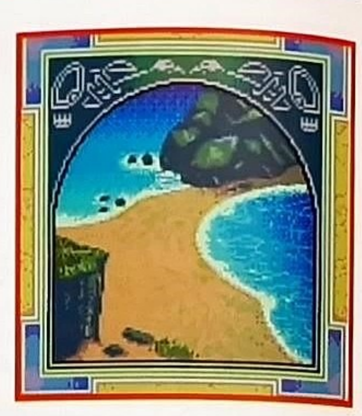
Si estamos "mirando" o "controlando" un personaje (en la pantalla de "aquí y ahora") y otro termina una misión, se nos informará de ello para que podamos pasar a su pantalla y asignarle otro trabajo. Hay que mantenerlos activos a todos (aunque sea desplazándose a una zona más adecuada). El estado de "espera" es una pérdida de tiempo que puede llevarnos a la derrota. Boroth no pierde el tiempo y avanza hacia el norte, tomando castillo tras castillo.

A medida que aumente la cantidad de miembros de la alianza, estos mensajes acerca de los cambios de actividad pueden llegar a ser excesivos y molestos, sobre todo porque incluyen el inútil aviso de que alguno de ellos se ha cansado y se dispone a descansar un poco.

La solución es simple: en primer lugar, solamente se debe "seguir" el movi-





miento del jefe de cada grupo, puesto que las misiones son comunes a todos los miembros del grupo. Para los demás podemos activar la opción de "no observar al personaje", con lo cual disminuiremos la cantidad de mensajes inútiles.

En segundo lugar, no debemos permitir que la cantidad de grupos se haga excesiva. Si descontamos a los tres que están en Maranor, al principio tenemos tres grupos potenciales, pero luego serán liberados hasta 12 rehenes y, con los tres de Maranor y los tres de afuera, tendríamos unos 18 grupos. Demasiados. Conviene fundir algunos de ellos en uno solo.

Las misiones de los personajes se pueden llevar a cabo automáticamente o controlar directamente a alguno de ellos. Hacer esto en una batalla dependerá de si conseguimos ser más o menos eficientes que el programa. En el segundo caso, es preferible dejar que el personaje combata por sí solo, otorgándole, eso sí, un ejército numeroso para facilitar su victoria. Cuando decidamos atacar a alguien o algún castillo, podemos comprobar antes cuántos soldados tiene para saber si vale o no la pena.

Si en algún momento tenemos a todo el mundo ocupado (viajando hacia algún lugar para hacer algo), podemos hacer dos cosas: o bien hacer correr el tiempo indefinidamente hasta que se nos informe de que alguien hizo algo y pasar a prestarle atención a ese alguien o bien probar fortuna con los *spinners* de la interfase de *Lords of Midnight* y ayudar a Corleth y Arin en su misión de rescate. Marchar junto a alguno de los ejércitos hacia el punto de destino es muy aburrido.

1- Midnight (Luxor y Morkin)
2- Witherlands (Kiths)
3- Lee (Athelings)
4- Isla Immiel (Feys Dorados)
5- Eldmark (Eldrins)
6- Weirdwood (Altos Feys)
7- Gelm (Gelmings)
8- Deeping (Enanos de Deeping)
9- Marish (Feys Oscuros)
10- Delve (Gigantes)
11- Fallows (Uskargs)
12- Dawnwood (Feys de Dawn)
13- Last Northing (Arakais)
14- Cordillera Long (Enanos de Long)
15- Isla Arungor (Dragonlords)
A- El gran océano
B- El lago Glimormir
C- El lago Elimmor
D- La Isla Alathor
E- El río Imilvir

LA LUCHA CONTRA BOROTH

En la "carta de Rorthron" que acompaña al juego se nos recomienda destruir la retaguardia de Boroth atacando los primeros castillos que él tomó en su avance desde el sudeste. Esto puede hacerlo cualquier personaje que haya reunido un ejército de 300 hombres o más, pues algo menor que esto será la guarnición que tengan estos castillos.

La batalla decisiva se librará contra el propio Boroth, pero esto será cuando ya Luxor esté libre y dispongamos de una fuerza considerable, pues Boroth se irá haciendo más y más pode-

















roso. Ganar la carrera contra reloj, tener al menos tantas fuerzas como él y tenerlas bien ubicadas para salirle al paso es el secreto. En esta batalla debemos reservar al menos a uno de los miembros de la casa real para el final y no lanzarlos como carne de cañón, pues si mueren todos ellos (Luxor, Morkin, Anderlane y Corleth) habremos perdido, aunque dispongamos de más ejércitos.

LAS ARMAS DE PODER

Además de "reclutar", "formar ejércitos", "guerrear" y "rescatar", la otra acción de interés en *Lords of Midnight* es la de buscar objetos y estos "objetos" son cuatro armas de poder que andan diseminadas por Bloodmarch, a saber:

- Stormblade, espada que hace incansable a cualquier guerrero.
- Bloodbringer, arma a cuyo poseedor seguirán los Arakai.
- Widowmaker, hacha que hace casi invencibles a los enanos.
- Aranath, arma de gran poder para los fey.

Cualquiera de ellas mejorará la calidad de nuestras fuerzas, aunque, con excepción de la primera, sólo son útiles para ejércitos de determinadas razas.

LAS CONVERSACIONES

Algunas de las misiones (reclutar, buscar un objeto, etc.) están asociadas a un pequeño diálogo. Estas conversaciones son bastante repetitivas y no resultan muy interesantes. Un personaje aceptará o no ser reclutado independientemente de si llevamos nosotros el diálogo o lo omitimos. Por lo tanto, no se gana ni se pierde nada si esperamos por el resultado de la gestión.

LOS PERSONAJES

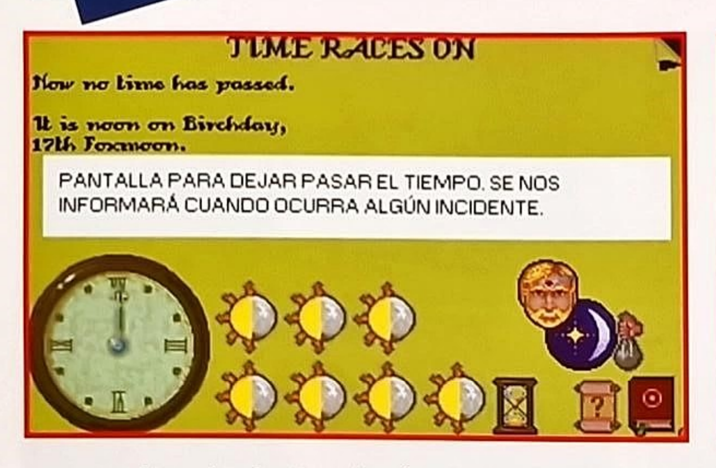
En *Lords of Midnight* hay 154 personajes y 104 castillos (algunos de ellos son "ciudadelas", nombre que se da al castillo principal de cada región). Se sabe a qué pueblo pertenece cada castillo y, cuando se nos cuenta quién es su propietario, se infiere con facilidad la pertenencia del personaje en cuestión a

EL MENÚ PRINCIPAL DE "LORDS OF MIDNIGHT"

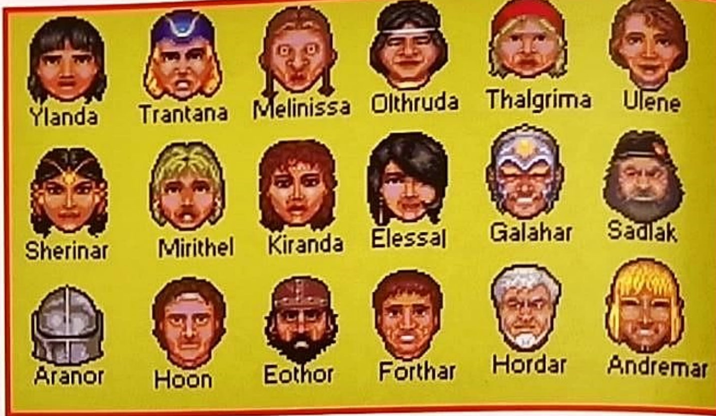




PANTALLA DE "AQUI Y AHORA". BOROTH HA LLEGADO A UN CASTILLO PARA TOMARLO. DEBEMOS DETENERLO ANTES DE QUE SEA DEMASIADO TARDE.



PANTALLA PARA DEJAR PASAR EL TIEMPO. SE NOS INFORMARÁ CUANDO OCURRA ALGÚN INCIDENTE.



una raza determinada. Para los demás, debemos guiarnos por la zona en que aparece el individuo, su sexo (las mujeres, cuando no son rehenes rescatados, suelen ser eldrins) y su parecido físico con los de alguna raza.

En las ilustraciones pueden verse los retratos de casi todos los personajes. Los listamos aquí por orden alfabético de nombres, junto con el castillo, zona y pueblo en el caso de que estén definidos.

Hemos omitido los apellidos para evitar no coincidencias con la traducción que se haya hecho de los mismos en la versión en español (trabajamos sobre la versión no traducida).

Asimismo, es posible que en la versión en español los nombres de las zonas y los de algunos castillos (Big, Iron, Forgotten, etc.) hayan sido traducidos.

PERSONAJE	ZONA	CASTILLO	PERSONAJE	ZONA	CASTILLO	PERSONAJE	ZONA	CASTILLO
Galagrim	Arungor	Ashnar(c)	Avila	Eldmark	Erilan	Arin	Midnight	Last
Jaranor	Arungor	Shrygal	Carithila	Eldmark	Arunvere(c)	Corleth	Midnight	Corelay
Kargrim	Arungor	Erivik	Sherinar	Eldmark	Meranor	Luxor	Midnight	Jade
Moongrim	Arungor	Rildroth	Asunai	Fallows	Roreon(c)	Morkin	Midnight	Corelay
Oragrane	Arungor	Sarnoth	Darath	Fallows	Elinbrand	Rorthron	Midnight	Jade
Sagrana	Arungor	Faragor	Djalina	Fallows	Theodel	Alagrim	Montañas	Thordroth
Scirane	Arungor	Cormir	Elina	Fallows	Alathor	Grumrud	Montañas	Saradwin
Sparthor	Arungor	Angelf	Haraglai	Fallows	Skordroth	Oglim	Montañas	Beomir(c)
Torgrim	Arungor	Dragon	Khalak	Fallows	Arabar	Olthruda	Montañas	Farwain
Aloroth	Dawnwood	Carafel	Moglai	Fallows	Erilmark	Rugrak	Montañas	Isilfrey
Ildra	Dawnwood	Maralan	Skarai	Fallows	Athrudan	Sadlak	Montañas	Erenim
Melinoth	Dawnwood	Songs	Thorgran	Fallows	Cerrelm	Ulgrud	Montañas	Scaradir
Miranar	Dawnwood	Elorthord(c)	Amarin	Gelm	Samarand(c)	Anderlane	Northing	Crimson
Morgreth	Dawnwood	Romiel	Elessa	Gelm	Emergelm	Arak	Northing	Rilleon(c)
Taroleth	Dawnwood	Corithel	Hoon	Gelm	Geremiel	Arbethor	Northing	Orcar
Var	Dawnwood	Emerthen	Marik	Gelm	Gilgrath	Brunak	Northing	Sharmark
Aluthrim	Deeping	Dawn	Wythran	Gelm	Finfyr	Corlane	Northing	Galorbard
Boragrim	Deeping	Ildemar	Galahar	Immiel	Immiel(c)	Guthrane	Northing	Sapphire
Golgud	Deeping	Ararak	Aranor	Lee	Imildral	Kiranda	Northing	Erefar
Mograk	Deeping	Sharenor	Dorok	Lee	Cerevere	Merithel	Northing	Elmir
Norgrim	Deeping	Thunder(c)	Eothor	Lee	Thumar	Morathron	Northing	Ravenfrey
Thalgrima	Deeping	Zaragorn	Forthar	Lee	Sharvik	Rainar	Northing	Caramane
Ulgrim	Deeping	Tharn	Garamor	Lee	Rilnor	Storbold	Northing	Melibor
Borgalug	Delve	Skirol(c)	Ilvar	Lee	Ceremelth	Alargrith	Weirdwood	Aradel
Borlum	Delve	Big	Marathor	Lee	Melthor	Andremar	Weirdwood	Forever
Gothrum	Delve	Gogrun	Zenethor	Lee	Varorn(c)	Arithel	Weirdwood	Elinvar
Melinissa	Delve	Athruk	Akrith	Marish	Barathor	Asholeth	Weirdwood	Forgotten
Morgrissa	Delve	Thordrin	Boroth	Marish	Maranor(c)	Emedrel	Weirdwood	Merikith
Muglum	Delve	Iron	Dargrith	Marish	Death	Galdreth	Weirdwood	Golden
Oglissa	Delve	Othrym	Graleth	Marish	Ravens	Ilareth	Weirdwood	Whispering
Olagrum	Delve	Corth	Mirgrath	Marish	Dwardor	Jarleth	Weirdwood	Shimmering(c)
Olog	Delve	Finrod	Toraneth	Marish	Valgrorn	Melkrith	Weirdwood	Arelmar
Slorum	Delve	Tark	Urgoreth	Marish	Burning	Mogrik	Witherlands	Rilleon
Snorglum	Delve	Storms	Urskreth	Marish	Malgor	Orabrin	Witherlands	Eomir
Stublog	Delve	Grorn	Yrgreth	Marish	Gliwain	Sharila	Witherlands	Erifel(c)
Aremela	Eldmark	Arelban	Araleth	Midnight	Last	Talmar	Witherlands	Sareon

CLASIFICACION POR ZONAS

Para finalizar, presentamos la misma lista de nombres de personajes, pero esta vez agrupando los que pertenecen a una misma zona para facilitar la acción de reclutar a los de un pueblo determinado.

JULIAN PEREZ





PERSONAJE	ZONA	CASTILLO
Akrith	Marish	Barathor
Alagrim	Montañas	Thordroth
Alargrith	Weirdwood	Aradel
Aloroth	Dawnwood	Carafel
Aluthrim	Deeping	Dawn
Amarin	Gelm	Samarand(c)
Anderlane	Northing	Crimson
Andremar	Weirdwood	Forever
Arag Arak	Northing	Rilleon(c)
Araleth	Midnight	Last
Aramila		
Aranor	Lee	Imildral
Arbethor	Northing	Orcar
Aremela	Eldmark	Arelban
Arfold		
Arin	Midnight	Last
Arithel	Weirdwood	Elinvar
Asholeth	Weirdwood	Forgotten
Asunai	Fallows	Roreon(c)
Avila	Eldmark	Erilan Barag
Boragrim	Deeping	Ildemar
Borgalug	Delve	Skirol(c)
Borlum	Delve	Big
Boroth	Marish	Maranor(c)
Brunak	Northing	Sharmark
Cadron		
Carithila	Eldmark	Arunvere(c)
Corlane	Northing	Galorbard
Corleth	Midnight	Corelay
Crun		
Darath	Fallows	Elinbrand
Dargrith	Marish	Death
Djalina	Fallows	Theodel
Dorgrun		
Dorok	Lee	Cerevere
Elessa	Gelm	Emergelm
Elgrena		
Elina	Fallows	Alathor
Emedrel	Weirdwood	Merikith
Eothor	Lee	Thumar
Faramoth		
Farlik		
Forthar	Lee	Sharvik
Galagrim	Arungor	Ashnar(c)
Galahar	Immiel	Immiel(c)
Galdreth	Weirdwood	Golden
Garamor	Lee	Rilnor
Garfin		
Godrold		
Golgud	Deeping	Ararak
Gorolan		
Gothrum	Delve	Gogrun
Graleth	Marish	Ravens
Grumrud	Montañas	Saradwin
Guthrane	Northing	Sapphire
Haraglai	Fallows	Skordroth
Harumbar		
Hilgor		
Holdar		
Hoon	Gelm	Geremiel
Igral		
Ilareth	Weirdwood	Whispering
Ildrar	Dawnwood	Maralan
Ilvar	Lee	Ceremelth
Imirel		
Itar		
Jaranor	Arungor	Shrygal
Jarleth	Weirdwood	Shimmering(c)
Joruk		
Justrik		
Karahar		
Karelda		
Kargrim	Arungor	Erivik
Khalak	Fallows	Arabar
Kiranda	Northing	Erefar
Lanklin		
Leonik		
Luxor	Midnight	Jade
Mana		
Marathor	Lee	Melthor
Marik	Gelm	Gilgrath
Melgran		
Melinissa	Delve	Athruk
Melinoth	Dawnwood	Songs
Melkrith	Weirdwood	Arelmar
Merithel	Northing	Elmir
Miranar	Dawnwood	Elorthord(c)
Mirgrath	Marish	Dwardor
Mirithel		
Moglai	Fallows	Erilmark
Mograk	Deeping	Sharenor
Mogrik	Witherlands	Rilleon
Molicor		
Moongrim	Arungor	Rildroth
Morathron	Northing	Ravenfrey
Morgreth	Dawnwood	Romiel
Morgrissa	Delve	Thordrin
Morkin	Midnight	Corelay
Muglum	Delve	Iron
Norgrim	Deeping	Thunder(c)
Oglim	Montañas	Beomir(c)
Oglissa	Delve	Othrym
Ogrin		
Olagrum	Delve	Corth
Olog	Delve	Finrod
Olthruda	Montañas	Farwain
Orabrin	Witherlands	Eomir
Oragrane	Arungor	Sarnoth
Oraina		
Orgrotha		
Orimund		
Oscruth		
Parik		
Rainar	Northing	Caramane
Rorlbar		
Rorthron	Midnight	Jade
Rugrak	Montañas	Isilfrey
Sadlak	Montañas	Erenim
Sagrana	Arungor	Faragor
Samara		
Scirane	Arungor	Cormir
Sharila	Witherlands	Erifel(c)
Sherinar	Eldmark	Meranor
Skarai	Fallows	Athrudan
Skyrdreth		
Slorum	Delve	Tark
Snorglum	Delve	Storms
Sparthor	Arungor	Angelf
Storbold	Northing	Melibor
Stublog	Delve	Grorn
Talmar	Witherlands	Sareon
Tarella		
Taroleth	Dawnwood	Corithel
Thalgrima	Deeping	Zaragorn
Thorgran	Fallows	Cerrelm
Toraneth	Marish	Valgrorn
Torbrith		
Torgrim	Arungor	Dragon
Trantana		
Ulene		
Ulgrim	Deeping	Tharn
Ulgrud	Montañas	Scaradir
Urgoreth	Marish	Burning
Urskreth	Marish	Malgor
Uthran		
Var	Dawnwood	Emerthen
Volgor		
Wythran	Gelm	Finfyr
Ylanda		
Yrgreth	Marish	Gliwain
Zalnor		
Zenethor	Lee	Varorn(c)

Dungeon Master 2

DUNGEON MASTER 2

TIPO: **ROL**
COMPAÑIA: **INTERPLAY**
DISTRIBUIDOR: **ARCADIA**

El malo de turno se llama Dragoth y sus intenciones, como siempre, son las de apoderarse del mundo. Para impedirlo habrá que atravesar una puerta dimensional y buscarlo en su guarida, situada en el Vacío. Y eso solamente se logrará reparando una antigua maquinaria: el Zo Link.



El retorno de un clásico



El joven guerrero Torham Sed es el encargado de llevar a cabo esta difícil misión. Necesitará de tres compañeros, que escogerá de entre los que duermen en la "galería de héroes", cerca de la fortaleza de Skullkeep. *Dungeon Master 2* se parece en muchos aspectos a su predecesor, entre ellos, en el sistema de selección del equipo. No existe la división en guerreros, magos y clérigos: los personajes son multioficio y pueden llegar a ser maestros en todo. Aunque conviene que dos de nuestros héroes tengan bastantes puntos de vida para colocarlos en la "línea del frente" en los primeros combates, es vital que ninguno de ellos carezca de "puntos de maná", pues eso le impediría pronunciar hechizos. Por tanto, no se debe seleccionar a Kol Del Tac. Hasta el fornido Equus, con sus dos míseros puntos, puede terminar el juego convertido en un gran mago y monje. No importa que sus primeros hechizos fracasen: terminará haciéndolos bien.

Una vez formado el equipo, subiremos las escaleras para entrar en acción. En la primera sala no hay enemigos, pero sí una mesa con un par de objetos y detrás de ella un cuadro. Si movemos la mesa (o la rompemos para entrar en forma), podemos retirar el cuadro, poner al descubierto un nicho y coger algunas cosas más.

Hacia el este hay otra habitación con el "altar de resurrección", para traer los huesos de cualquier personaje que se nos muera por el camino (no será necesario si usamos en los momentos clave las opciones de salvar y cargar. Tampoco es imprescindible cargar con las antorchas, pues el hechizo de iluminar es



Las 4 partes del sello que, reunido, nos dará acceso a Skulkeep, están en altares.



Existen tiendas de armas, de armaduras, de ropa, de comida y de magia. En ellas el sistema es:



igual de útil y sirve para conseguir experiencia como magos). Lo más importante es coger la llave de un nicho para ponerla en el cerrojo y abrir la puerta del norte. Ya podemos seguir camino.

COMERCIO EN LA PLAZA MAYOR

Nos encontramos en la plaza del mercado, zona a la cual regresaremos a menudo. Después de matar algunos glops, recoger lo que hallemos y recuperar tres monedas de la fuente, debemos visitar las cuatro tiendas: armas, armaduras, comida y ropa. En ellas podemos comprar y vender (el método está descrito en el manual), lo cual es importante para mejorar la calidad de nuestro armamento a medida que consigamos dinero. Como de momento no somos muy ricos, equipemos lo mejor posible a los dos guerreros delanteros.

En la tienda de comida (en la que no debemos dejar de adquirir la brújula) podremos beber agua, romper tres mesas para seguir practicando y encontrar la llave que abre la puerta del este.

En el centro de la plaza hay un telepuerto. Se trata del "punto de retorno". En zonas estratégicas hallaremos otros que nos conducirán aquí y, cuando partamos desde la plaza, regresaremos al último telepuerto que hayamos utilizado. Estos se activan con el "tecnoescudo", artefacto que aún no poseemos.

SOLO SE ABRIRA EL CUARTO SELLO

Usemos, pues, la llave, y abandonemos la plaza en dirección este. De inmediato nos atacarán "gusanos excavadores", bichos que más adelante no nos ocasionarán grandes problemas, pero ahora sí, debido a nuestra falta de experiencia. Su inconveniente es que se ocultan bajo tierra y solamente salen para atacar, por lo que debemos golpear con rapidez. Quizás necesitemos algunas retiradas estratégicas para reponer fuerzas en la plaza antes de acabar con ellos. Para curar las heridas lo mejor es, en lugar de dormir, producir pociones curativas. Esto aumenta nuestra experiencia como monjes. Así, a base de hechizos de luz y pociones, podemos alcanzar los primeros niveles en estas dos disciplinas y luego aspirar a objetivos más ambiciosos.

Liquidados los gusanos (con una recompensa de raciones de comida), hallaremos la entrada a Skullkeep, sede del Zo Link, hacia el este. Pero la puerta está cerrada. Un pergamino nos informa de que serán necesarias cuatro partes de un sello para abrirla. Antes de abandonar la fortaleza es bueno inspeccionar un poco su antesala. El mapa mágico nos revela que hay un botón detrás de uno de los pebeteros. Por tanto, hay que quitar el objeto de allí, pero aún así el botón no aparece: resulta que lo oculta una piedra. Probamos con todas hasta dar con ella y ¡*voilà* el botón! Pulsándolo aparecerá un arma en un nicho y buena falta que nos hace.

Salgamos de Skullkeep y viajemos hacia el norte para intentar reunir las partes del sello. Llegaremos a una zona llena de demonios Thorn, cuya carne es nutritiva, pero son muy fuertes y de momento no es sensato meternos con ellos, así que dejémosles pastar en paz. Más interesante es descender a una cueva que se extiende bajo la zona pues, aunque nos atacará un montón de murciélagos y tendremos que fabricar antídotos para curarnos de su venenosa mordedura, hallaremos un nicho que produce esmeraldas. De momento, sólo podremos coger una joya. Pasará algún tiempo antes de que otra esté "madura".

Sigamos hacia el noroeste. Hallaremos, sobre un altar, la primera parte del sello, así como una llave. El altar está protegido por Vortex, seres a los que só-


Los Glops sólo tienen 36 puntos de vida.


Aquí se irán colocando las 4 partes del sello para poder entrar a Skulkeep.


El Altar de la Resurrección nos permite recuperar cualquier personaje fallecido.


Los guardianes de las tiendas tienen 1000 puntos de vida. No hay por qué atacarlos.


Los lobos tienen 150 puntos de vida. Su zona es excelente para adquirir experiencia





lo hace mella el hechizo contra criaturas inmateriales. También veremos tres flores que se pueden vender muy bien. Al igual que las esmeraldas, florecen cada cierto tiempo.

La nueva llave nos abre el acceso hacia el este, en una puerta situada a medio camino entre los demonios Thorn y los gusanos excavadores pero, antes de seguir, no vendría mal una nueva visita a la plaza para reponernos y mejorar nuestro atuendo con la esmeralda y las flores. Hecho esto, podemos continuar.

LOS LADRONES VAN A SKULLKEEP

A la zona oeste sería bueno entrar con las manos vacías. La razón es un ladrón que merodea por ella y que nos arrebatará lo que tengamos en las manos. El único inconveniente es que hay un par de gusanos excavadores, de los que convendría disponer antes. Despejado el camino y tomada nota de la posición de un telepuerto, podemos salir por el norte, no sin antes recoger un par de flores que también se venden bien.

Hemos llegado a tierra de lobos. No conviene molestarlos hasta no haber dado la vuelta vía oeste, norte, este y estar situados junto a una escalera que baja a una cueva (si caemos por uno de los agujeros, habrá que empujar una roca para despejar el acceso a la salida). Se trata de una posición estratégica, pues desde allí se puede matar lobos, bajar a reponerse y subir a seguir matando lobos y, aunque éstos jamás se acabarán, las habilidades guerreras, mágicas y clericales de los cuatro miembros del grupo pueden incrementarse (la segunda parte del sello, y la consabida llave, está al sudeste). Cuando lo consideremos oportuno, y teniendo en cuenta que nuestras reservas de comida no son infinitas, podemos regresar al mercado. En el camino hallaremos que se han abierto otras dos flores, con lo que dispondremos de más dinero.



Al norte de la zona de los lanzadores de hachas crecen estas sabrosas frutas.

EL VUELO DE LAS HACHAS

Una vez descansados y con mejores armaduras, nos espera el tercer sello. La nueva puerta está en el territorio del ladrón, justo al sur del telepuerto. Franqueada ésta, hallaremos un par de cacos más, algunos gusanos excavadores (se llevan bien con los chorizos) y, muy al sur, otro telepuerto, una puerta cerrada al oeste y la entrada a una vasta zona hacia el este, en medio de la cual se encuentra la tercera parte del sello, así como la nueva llave.

Lo malo es que la zona está poblada por una especie de vikingos que tienen la costumbre de saludarnos lanzándonos hachas a la cabeza. Pelearse con ellos no es aconsejable. Este es el momento de echar mano a uno de los hechizos más útiles de nuestro arsenal: la esfera guerrera (si hemos hecho bien las cosas, ya tendremos magos aceptables). Invocando algunas, se encargarán de dar cuenta de los "hacheros" y podremos atravesar la zona, recogiendo el sello y la llave (a la izquierda del altar hay una plataforma oculta, una especie de fábrica de vikingos. Si la pisamos, la zona se verá poblada de nuevo de enemigos).

Esta es la mejor oportunidad de forrarnos que tendremos. En el suelo ha quedado disperso un montón de hachas, que podemos recoger para vender. Y como podemos hacer aparecer hacheros tantas veces como quera-



Los árboles górgonas tienen 350 puntos de vida. Habitan al sur del cementerio.



Los espectros, con 150 puntos de vida, aparecen si nos colocamos ante una tumba.



Los gusanos excavadores tienen 80 puntos de vida y nos pueden proporcionar comida.



Los murciélagos tienen 30 puntos de vida. Su mordida es venenosa, pero se comen.



mos... Al norte hay otra plaza, con una tienda de armas, otra de armaduras y una de ropa, pero sería de tontos vender las hachas aquí, pues en la plaza original ofrecen un precio mejor. Para movernos rápidamente disponemos de los telepuertos, pues ya debemos haber adquirido un tecnoescudo, o estamos a punto de hacerlo, pues no tardaremos en ser tan ricos como Craso. El objetivo es equipar a los guerreros delanteros con tecnoarmaduras y a los traseros con armaduras de fuego, lo mejor que se puede completar en los dos conjuntos de tiendas.

Hay más utensilios que se pueden adquirir ahora: un fusible y tantas ruedas dentadas como existan. Recuérdese que nos disponemos a reconstruir el Zo Link: necesitaremos componentes.

Henos aquí provistos de excelentes armaduras y con tres partes del sello.



Este ojo volador se activa con un mapa mágico. Nos permite explorar sin movernos



Los esqueletos tienen 175 puntos de vida. Algún dinero obtendremos de sus machetes



Los venenosos gusanos tienen 250 puntos de vida. También son comestibles.

También podemos completar nuestro entrenamiento con los lobos. Si los abatimos a sablazos seremos mejores guerreros; a patadas, nos haremos ninjas consagrados. Si nuestros cuatro aventureros son buenos luchadores todos tendrán muchos puntos de vida. De no ser por el detalle de que aún nos falta una parte del sello, ya casi estamos listos para Skullkeep.

EL BOSQUE DE BLANCANIEVES

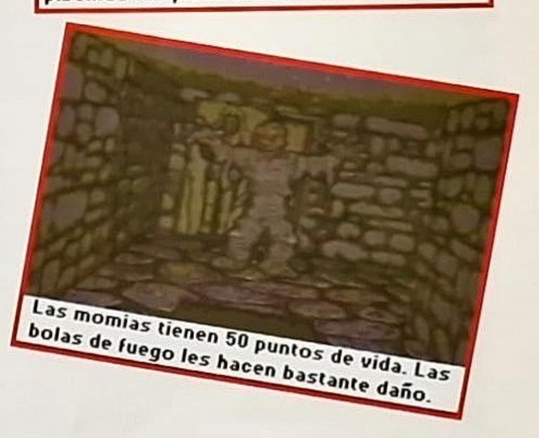
Tenemos una llave que aún no hemos usado. Su puerta está al oeste de la "zona vikinga", junto al telepuerto. Atravesaremos una zona custodiada por una esfera guerrera (también nuestros enemigos disponen de ellas) que podemos derribar con bolas de fuego (a partir de ahora, se nos aparecerán a cada rato). Más al oeste hay un cementerio y, como todo buen camposanto, lo pueblan fantasmas. Si no pasamos por delante de las lápidas, no nos molestarán y podremos salir por el sur. La nueva zona es un bosque de árboles vivientes. Cuando consigamos abrirnos paso, hallaremos una zona techada al sudeste: en sus vericuetos se oculta la última parte del sello.

Necesitaremos un nuevo par de llaves. La primera está en un nicho oculto, revelado al pulsar un botón del sur. Cuando sigamos hacia el este, nos tropezaremos con un obstáculo difícil de franquear: un par de pozos andarines que se pasean por el local.

El primer objetivo es llegar a una puerta del sur, cuyo cerrojo es abierto por la nueva llave. ¿Cómo evadir los pozos? De nuevo conviene acudir al mapa mágico, que ampliará nuestra perspectiva, y un hechizo de acelerar no vendría mal. Cuando los agujeros ambulantes estén lejos, podemos correr hacia el sur, abrir la puerta y pasar. Es casi imposible hacerlo sin antes sufrir algunas caídas. Debajo hay dos esqueletos fantasmas, invisibles hasta el momento de atacar, a los que se puede dar a probar la medicina que digirieron los Vortex. También disponemos de nuestras amigas las opciones de cargar y salvar.



De estos ataudes saldrán momias cuando pisemos las plataformas del corredor.



Las momias tienen 50 puntos de vida. Las bolas de fuego les hacen bastante daño.

Pasada la puerta, nos hallaremos en un zigzagueante corredor, no tan inofensivo. En sus paredes hay sarcófagos y, al pisar las plataformas, saldrán de ellos momias. Lo mejor es caminar de espaldas, sin temor a convertirnos en estatuas de sal, e ir matando momias con bolas de fuego. Procediendo así llegaremos a una puerta que abriremos para dar con la llave de la puerta del este de la sala de pozos.

De nuevo a jugar al escondite con los agujeros para abrir otra puerta. Detrás de ella, un gran salón, y en medio de él una mesa con el sello, que no se dejará coger así como así. Aunque no lo parezca, se trata de una "mesa de mercado" y bastará una moneda de baja denominación para que aparezca un vendedor y nos entregue lo que buscamos.

Por tercera y última vez, la sala de los pozos, esta vez para salir por el norte. Resistiremos un ataque de Vortex y de esqueletos armados de machetes, atravesaremos un parque con dos fuentes cargadas de monedas y hallaremos al oeste una tienda de magia. Está muy bien surtida, pero sus mejores artículos son la vara de neta y la esfera esmeral-





da, por sus propiedades curativas (los aventureros de la fila de atrás pueden llevarlas en la mano). De nuevo en el parque, hallaremos que al norte de las fuentes se nos ha abierto un atajo. Un nuevo descanso y ya estamos listos para Skullkeep.

Los peligrosos Vezirk, con 150 puntos de vida (250 su rey). Necesitaremos ayuda.

Para que la puerta se abra, los rayos deben de caer simultaneamente sobre el diamante

LAS PAREDES TIENEN OJOS

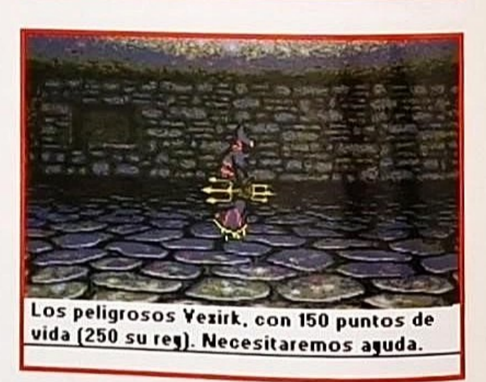
Colocado el sello, podemos abrir la puerta que nos conducirá a nuestro destino. Al final de un corredor veremos un ojo en la pared. En cuanto nos vea, conviene dar un salto hacia atrás. De lo contrario, unos rayos acabarán con nosotros. Más adelante seremos capaces de "desactivar" ojos similares. Con éste, lo único posible es evadir los rayos que, por suerte, se dispararán una sola vez.

Tres rejas nos cierran el paso. Los botones están al sur, pero las rejas vuelven a cerrarse casi de inmediato. La única posibilidad es correr de espaldas y acelerados por un hechizo. El orden para pulsar los botones es (de espaldas a las puertas): derecha, izquierda, centro y ¡a retroceder corriendo! Puede costar algunos intentos, pero acabaremos por pasar.

Hallaremos una sala llena de pozos y dos escaleras, una que baja y otra que sube. En medio de los pozos hay una espada lanzarrayos, pero cogerla haría que se abriera un nuevo pozo y quedásemos atrapados. Por tanto, despejemos primero la zona inferior. Varios sube y baja por la escalera con pociones de antídoto; preparadas en cada ocasión nos permitirán liquidar a tres venenosos gusanos y hacernos de varios tesoros y raciones.

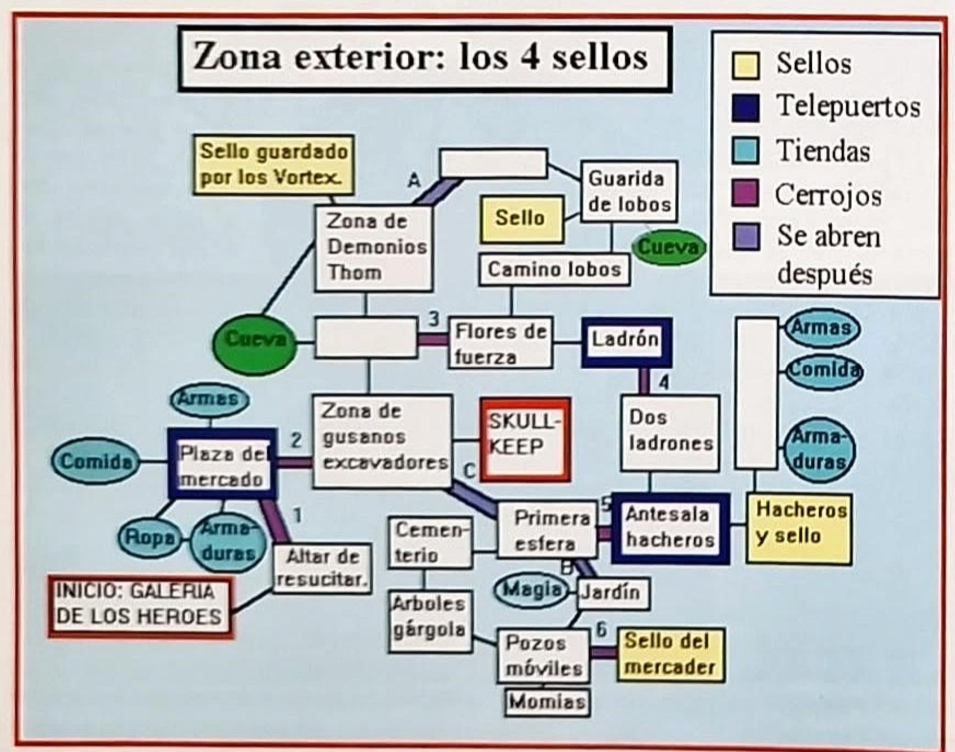
Es el momento de ocuparnos de la espada. Hallaremos una nueva llave y otro mapa mágico en un nicho y, tras una pared falsa, un excelente escudo. El nuevo mapa está provisto de un "acarreador de objetos", que nos permitirá hacernos del arma. Lo primero es marcar con la cruz la casilla de ésta, colocándonos sobre


La gran caldera en la que deberemos poner todo lo que hallemos en los predios Vezirk


Los peligrosos Vezirk, con 150 puntos de vida (250 su rey). Necesitaremos ayuda.



El mensajero se activa con un mapa mágico y es capaz de traer o llevar objetos desde o hacia el lugar que marquemos.





ella, y luego retirarnos para mandar a nuestro emisario a por el arma. Ya podemos subir las escaleras.

¡QUE HIERVA LA MEZCLA Y SUENE EL CALDERO!

Nos hallamos ante una nueva puerta, esta vez provista de un llamador. Los porteros son los llamados vexirk, cuyo rey lleva un tridente. Son mortíferos, pero no atacarán a menos que robemos alguna de sus preciadas posesiones... algo que resulta imprescindible hacer. ¡Así de dura es la vida!

Los vexirk se dedican a echar reactivos en un gran caldero. Al oeste hay otra salita de la que, a la larga, saldrán todos los brujos. Es el momento de entrar y hacer uso de nuestra mala fe. Situados ante la puerta que conduce a la sala del caldero, invocaremos esferas guardianas (cada una empuja a las anteriores) (no esferas guerreras, pues el asunto es bloquearle el paso a los vexirk). Y ahora, a retirarnos a un rincón. Escucharemos gritos y, de vez en cuando, convendrá regresar al umbral para reponer las esferas que los vexirk destruyan.

En un momento dado se hará el silencio y eso significará que los vexirk han muerto. Es la hora de recoger nuestra cosecha: los ingredientes (tridente incluido) deberán ir al caldero. De él extraeremos el tridente cargado, que debe ser reservado para el final: será un arma decisiva en la lucha contra Dragoth.

Exteriores
Interiores
Cuevas
Partes sello
Telepuertos
Bebederos
Pebeteros
Muros falsos
Puertas
Puertas cerradas
Escaleras
Nichos
Botones
Pozos
Fuentes
Columnas
Tumbas
Mesas
Piedras
Plataformas

Mapa 1



Hay que buscar la pared trasera y retirar la placa y el ojo. Sus rayos son mortales.



Un hechizo de cerrar puertas detendrá el flujo de esferas guerreras que nos atacan.

OJOS QUE NO VEN, RAYOS QUE NO PARTEN

Hemos llegado a un corredor circular. La plataforma que acciona la puerta del sur está al norte y dicha puerta permanece abierta muy poco tiempo. Antes de estudiar la forma de pasar, busquemos un muro falso en la pared sur. Nos conducirá a la parte trasera de uno de esos simpáticos ojos que nos vigilan desde las paredes para dispararnos rayos. Retiremos la tapa, el ojo, y así tendremos un problema menos. Y ahora... la puerta.

De nuevo nuestro aliado será el mapa mágico, con su dispositivo acarreador. Ubicaremos la cruz sobre la plataforma y buscaremos la forma de que nuestro amigo se pose en ella y nos abra. La acción será hacerlo llevar algo hacia la cruz. Nos ubicaremos ante la puerta y dejaremos caer cualquier objeto (una moneda, por ejemplo). Ahora le ordenaremos al servicial mapa que lleve la moneda a la cruz... ¡y a correr, en cuanto la puerta se abra!

El ojo cerrado que nos espera del otro lado demuestra cuán previsores fuimos. Como éste hay tres más. Las partes traseras de todos ellos están ocultas tras muros falsos. Y así llegaremos a un gran salón con un bebedero en que saciar nuestra sed. En la pared sur, hay otro muro falso y, tras él, un telepuerto, por si deseamos visitar la plaza del mercado.

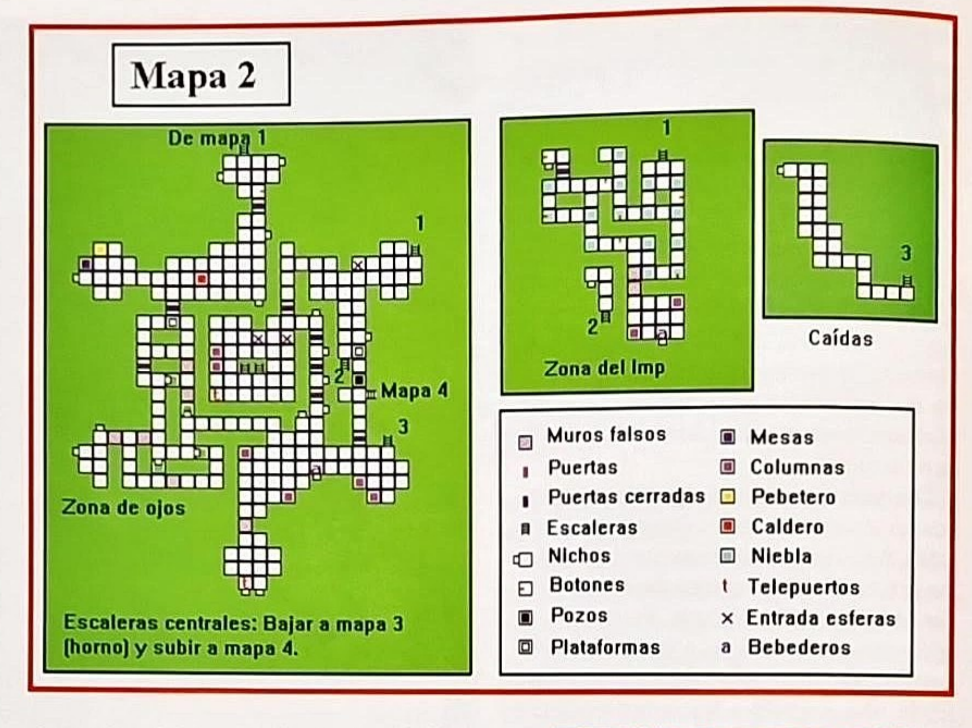
La salida de esta nueva sala es un corredor bloqueado por cuatro puertas. Todas ellas se reactivan con ruedas dentadas que ilustran, una vez más, nuestra gran previsión (el telepuerto siempre nos hubiese permitido ir a comprarlas ahora). Aún así, el asunto no es tan fácil: las puertas tienen trampas y, si no nos damos prisa, caeremos en pozos. Si esto ocurre, se puede subir y volver a probar, tras dar cuenta del esqueleto fantasma que merodea por allá abajo.

Pasadas las puertas, habremos llegado al salón central. En él nos esperan



nuevas esferas guerreras que salen de unos boquetes azules de la pared. Podemos clausurarlos con el hechizo de abrir-cerrar, aunque los boquetes se vuelven a abrir al cabo de cierto tiempo. Dragoth está haciendo de las suyas.

Despejado el terreno de esferas y boquetes, inspeccionemos el salón. Una gran maquinaria (¿será parte del Zo Link?), una puerta cerrada, una escalera que baja y otra que sube, que aún no podemos utilizar. Los carteles hacen referencia a un horno, que debe de estar en el sótano. También encontramos otra llave, que colocamos en una cerradura sin resultado aparente. En la pared norte hay un botoncito. ¿Lo pulsamos? ¡Caramba! Ha caído una llave por un agujero contiguo. Puede ser la de la puerta del norte, pero habrá que bajar a por ella. Eso es lo que haremos a continuación. La palanca de la columna central desplegará la escalera descendente. Por la otra escalera tendremos que esperar.



COMBUSTIBLE PARA EL ZO LINK

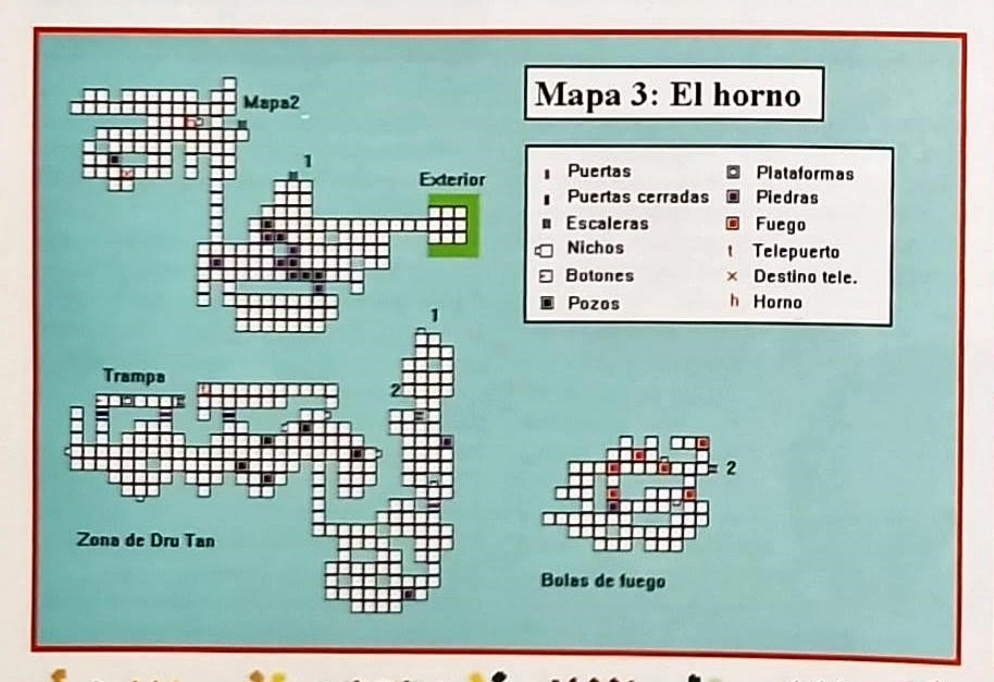
En la cueva del sótano, no tardamos en dar con el horno, que parece ser, en efecto, importante, pues lo custodia una esfera guardiana, que comenzamos por destruir. Por el suelo hay una gran cantidad de carbones, que deben servir para alimentar el horno, así que nos dedicamos a apilarlos frente al hogar. La llave, sin embargo, no aparece.

Cuando seguimos hacia el sur hallamos varios agujeros que bloquean el paso. Por suerte, también hay rocas y cualquiera de ellas, empujada hacia uno de los pozos, lo tapará, permitiéndonos seguir camino. En el extremo este hay una salida al aire libre, nada menos que a la zona de los vikingos, pero no tenemos interés en abandonar Skullkeep. Más interesante resulta una escalera situada al norte, por la que podemos descender.

FUEGOS ARTIFICIALES

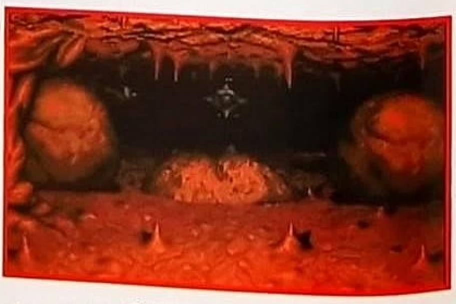
Sólo que la escalera no vale para subir. ¿Cómo regresar? Optimistas por naturaleza, confiamos en encontrar la respuesta y continuamos nuestra excursión. De momento, tenemos que ocuparnos de varios esqueletos, pero nuestra gran experiencia hace que ya resulten presa fácil. Al norte, hay una puerta y detrás de ella vemos gusanos que vienen y van.

La zona norte es completamente prescindible. Podemos matar los gusanos, recorrerla, buscar bajo las piedras e incluso descender a una caverna inferior,

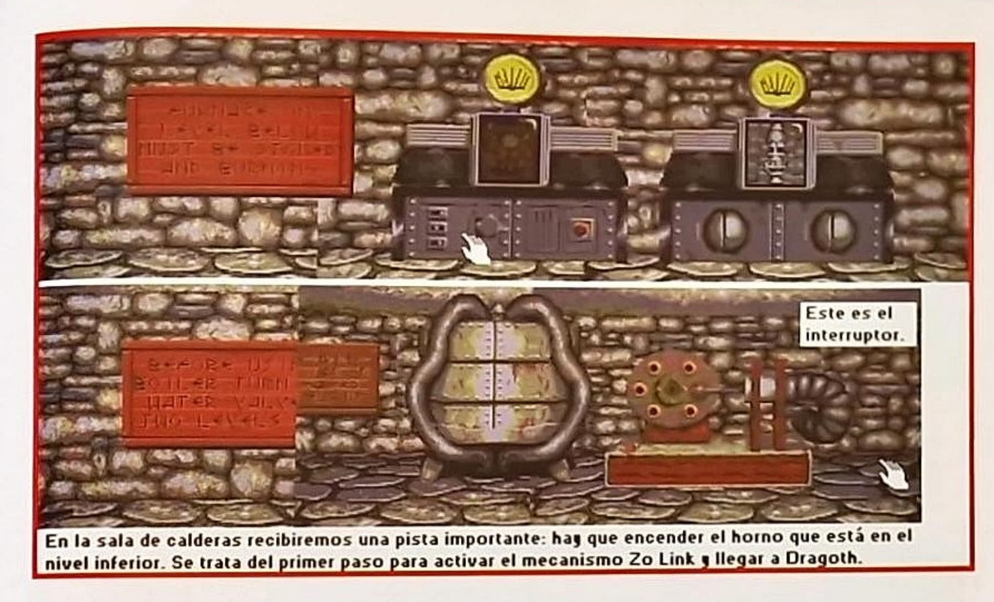




Si no queremos gastar rayos, esta puerta puede matar gusanos por nosotros.







En la sala de calderas recibiremos una pista importante: hay que encender el horno que está en el nivel inferior. Se trata del primer paso para activar el mecanismo Zo Link y llegar a Dragoth.

habitada por esferas ígneas que se dedican a explotar ante nosotros para chamuscarnos un poco. Pero todo lo que obtendremos será un montón de joyas y alguna que otra arma. El meollo del asunto se encuentra en la caverna situada al noroeste.

EL CAZADOR CAZADO

Antes de recorrer este nuevo corredor en dirección norte, se hace necesario tomar algunas precauciones. Al final del mismo aguarda el melenudo Dru-Tan, una de las criaturas más pérfidas de *Dungeon Master 2*. Para vencerlo, necesitaremos ser más astutos que él.

Lo primero es preparar un hechizo de invisibilidad y otro de velocidad. Esto no impedirá que Dru-Tan nos detecte, pues parece que tiene oído de tuberculoso y se guía por el ruido de nuestros pasos, pero la práctica ha demostrado que los guerreros invisibles resultan más difíciles de pillar. Transparentes y acelerados, recorreremos la caverna en dirección oeste, esquivando pozos y dru-tánicos ataques. Al final, hacia el norte, hallaremos una puerta por la que pasaremos sin vacilar. Detrás, hay una amenazadora trampa con pinchos y, unos pasos ante nosotros, una plataforma, lista para activar la trampa.

Dru-Tan, goloso, entrará para perseguirnos y, cuando lo veamos, correremos por encima de la plataforma. Las estacas iniciarán su recorrido y tanto Dru-Tan como nosotros estaremos, aparentemente, atrapados. Sólo que nosotros escaparemos y él no. ¿Por qué? Porque en el otro extremo hay un agujero en la pared, y en él se oculta el botón que abre la salida. Franqueada ésta, la cerraremos desde afuera para ver cómo muere Dru-Tan (lo mejor es ocultarse y no presenciar el espectáculo porque, aún agonizante, Dru-Tan no abandonará su pasatiempo favorito: lanzar nubes de veneno).

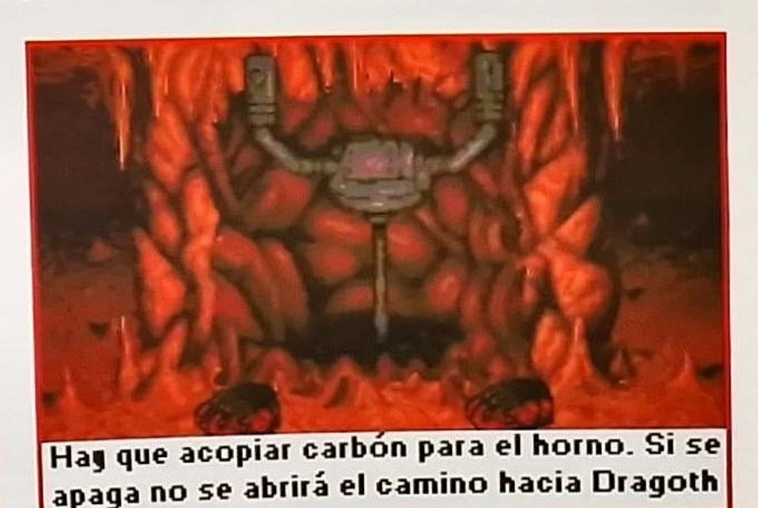
Cuando los pinchos hayan terminado su siniestra labor, podemos entrar a recoger una llave y recorrer la zona con calma hasta dar con otra llave: la que se nos había caído. La llave de Dru-Tan abrirá una puerta situada al norte y, tras ella, encontraremos a unas simpáticas criaturas, al parecer prisioneras del maligno pelirrojo: los rockys, sin parentesco con Balboa, salvo en su "despierta" inteligencia.

Para que los rockys y nosotros podamos escapar es necesario retirar una piedra de la pared (utilizemos el mapa mágico), pulsar un botón y activar un telepuerto. Regresaremos a la caverna del horno.

ES HORA DE ECHAR LEÑA AL FUEGO

De nuevo alguien ha colocado una esfera guardiana ante el horno. Parece una clara insinuación de que no se desea que lo hagamos funcionar. Pero los rockys son de otra opinión y, como la locuacidad no se encuentra entre sus virtudes, nos tiran piedras a la cabeza, su forma de pedirnos que encendamos el fuego. Damos buena cuenta de la nueva esfera y, desde una distancia prudencial, disparamos una bola de fuego para poner el horno en marcha y descubrir el principal objetivo de la vida rocky: echar carbón al fuego.


Para que la puerta se abra, los rayos deben de caer simultaneamente sobre el diamante


Hay que acopiar carbón para el horno. Si se apaga no se abrirá el camino hacia Dragoth

Si no se aparece otra esfera guardiana, ese horno no se apagará. Como precaución, diseminamos algunas esferas por la zona, cuidando que ninguna de ellas bloquee el horno, pues esto impediría a los Rockys llevar a cabo su abnegada labor.

EL PECULIAR HUMOR IMP

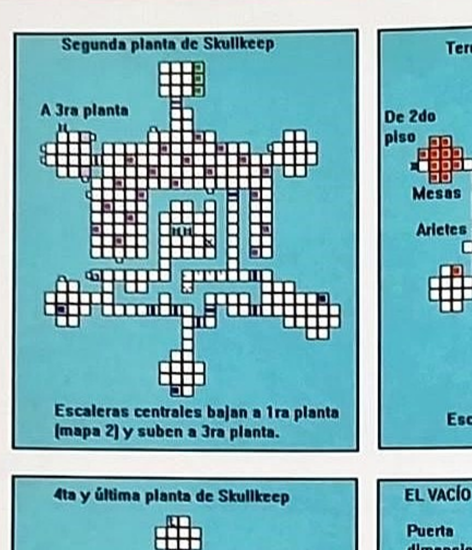
Nuestro regreso a la planta alta nos permite comprobar que esta maquinaria también es estratégica, pues ante ella ha sido colocada otra esfera guardiana y han reaparecido los agujeros azules. Destruímos la esfera, cerramos los agujeros y pulsamos el interruptor para activar esta parte del Zo Link. Con la llave recién adquirida, salimos por el norte.

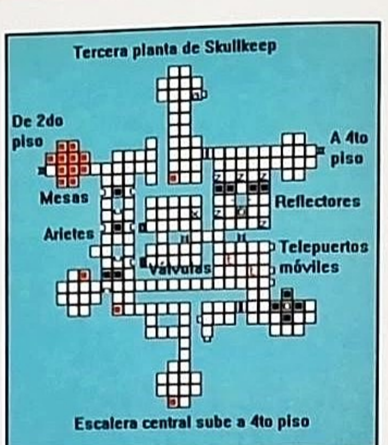
En el extremo nordeste hay otra puerta azul por cerrar, una escalera descendente y un corredor bloqueado por un pozo.

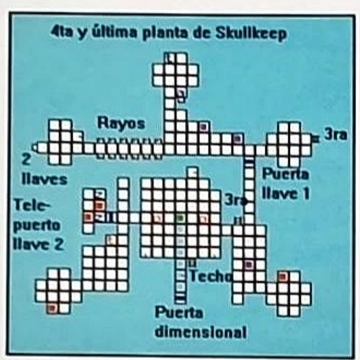
Hablemos de la escalera descendente. La zona a la que conduce es sede de uno de los problemas más difíciles de *Dungeon Master*, pero absolutamente prescindible. Ningún objeto de vital importancia nos espera, así que podemos afrontarlo o no. El asunto es que por allí merodea una criatura verde llamada Imp, que debe ser el diminutivo de impertinente. Este bichito se pasea a gran velocidad pulsando botones que dispararán bolas capaces de freírnos si nos protege un escudo de fuego. El Imp es rápido y nunca permitirá que nos acerquemos, así que hay que atacarlo a distancia (con flechas, por ejemplo). Cuando logremos matarlo, si es que lo conseguimos, tendremos acceso a una zona del sur y otra del noroeste en las que hay algún que otro objeto. Y eso es todo.

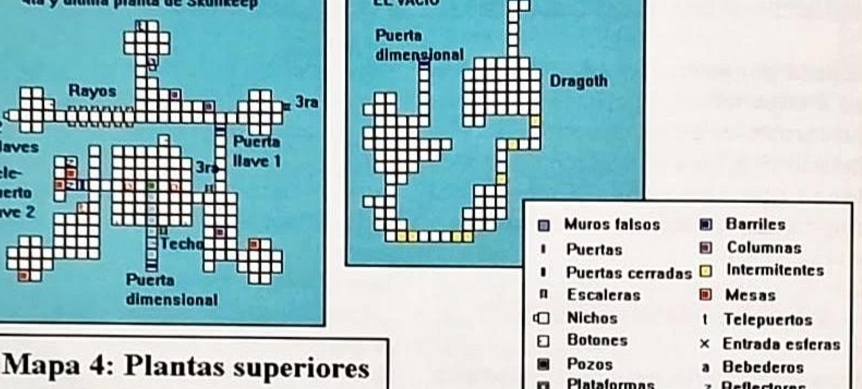
Tratado el tema Imp, dediquémonos al corredor del sur y a su pozo. Por él hay que pasar, pues de lo contrario es imposible llegar a los niveles superiores. En un nicho hallaremos un mapa mágico nuevo, provisto de un ojo explorador capaz de pasearse por las zonas que le mandemos inspeccionar.

El pozo lo abre una plataforma situada al norte y lo atraviesan bolas de fuego que pulsan una y otra vez un interruptor, abriendo y cerrando el agujero. La solución consiste en, una vez cerrado el pozo, interrumpir el paso de las bolas de fuego para que no se vuelva a abrir. La herramienta con la que contamos es nuestro mapa mágico y su ojo explorador. Colocados sobre la plataforma, podemos hacer pasar el ojo por encima del pozo y detenerlo cuando atinemos a dejar el boquete cerrado. Pasemos, accionemos el interruptor que interrumpe las bolas de fuego y desactivemos el mapa mágico. Hemos hallado la escalera que conduce al piso superior.

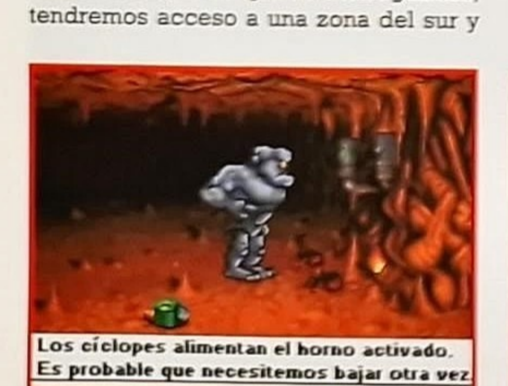




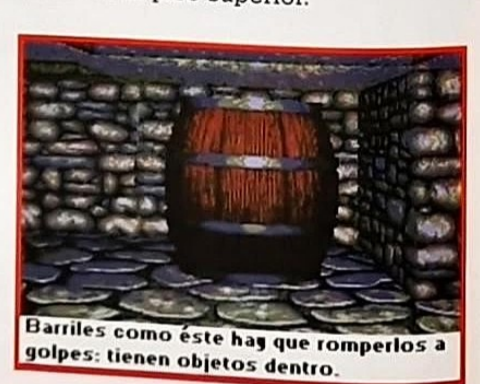




Mapa 4: Plantas superiores


Los cíclopes alimentan el horno activado. Es probable que necesitemos bajar otra vez


Seguimos arreglando el Zo Link. Aquí se coloca el fusible adquirido en la tienda.


Barriles como éste hay que romperlos a golpes: tienen objetos dentro.





Los interruptores laterales pondrán a funcionar estos dos fuelles. (No son pocas las acciones necesarias para reactivar el Zo Link)

EL BOSQUE DE SHERWOOD

Este piso está poblado por unos gusanos verdes que ven Robin Hood todos los domingos y tienen un poster de Kevin Costner, pues disparan flechas con gran entusiasmo, sólo que, cuando éstas se les agotan, vienen cándidamente a recogerlas, momento que podemos aprovechar para atizarlos.

Al oeste hay un mecanismo al que parece faltarle un fusible. ¿No habíamos comprado uno? ¡Pues sí! Restablecido el circuito, se abrirá la puerta del oeste. Hallaremos una llave multiuso que no en balde se llama "llave maestra" y, tras un par de paredes falsas, fragmentos de armadura que ¡por fin! pueden mejorar en algo las que ya tenemos.

La llave maestra y una nueva rueda dentada (si se nos han agotado, hay una por allí) permitirán abrir la puerta que da al sur. Si las llaves anteriores las dejamos en sus respectivas cerraduras, ésta hay que recogerla, pues la necesitaremos un par de veces más. El corredor sur está bloqueado por puertas cuyos interruptores están al oeste. Todos deben estar hacia arriba (si alguno de ellos ya lo está, muévase un par de veces). A lo largo del nuevo corredor encontraremos barriles que debemos romper. Dentro de uno de ellos hay otro fusible que necesitaremos.

Al final, otra puerta, que también se abre con la llave maestra (no olvidemos recuperarla). Más esferas guerreras, más puertas azules y otro par de escaleras centrales, también retiradas. En esta sala hallaremos un espacio para nuestro nuevo fusible y un par de fuelles que hay que hacer funcionar. El Zo Link parece haber sido creado por el tío de Betty Boop.

Como, de momento, nada hay que hacer con las escaleras, hagámonos de una llave que anda por ahí y regresemos al extremo noroeste, el de las paredes falsas y las armaduras, lugar en el que habíamos visto una cerradura. En efecto, la nueva llave encaja y hemos hecho descender otra escalera. ¡Hacia arriba una vez más!



Cuando un montón de mesas se interpone, hay que romperlas para abrirse paso.



Los arietes insisten en empujarnos a los agujeros: hay que pasar rápido.



¡OLE!

Las dificultades van en aumento. No se refiere esto a que el camino esté bloqueado por mesas, pues son fáciles de romper, sino a la presencia de esferas guerreras más rápidas (tanto, que lo mejor es crear esferas guardianas para que nos dejen en paz) y, lo que es peor, a una sala en la que, por si los pozos no bastasen, hay arietes en las paredes que nos empujan hacia ellos.

Sólo hay una forma de pasar los arietes y es de uno en uno, ayudados por el hechizo de acelerar, y bajar por el corredor del este que se extiende hacia el sur. Las combinaciones de dos arietes en ángulo son imposibles de franquear.

Pasados los pozos, un corredor que va hacia el este nos hará llegar a una sala con dos telepuertos... móviles. Aquí el método es similar al de los pozos andarines: mapa mágico, velocidad y correr hacia el norte.

REFLEJOS EN UN POZO DORADO

Ahora son cuatro pozos los que nos impiden continuar. Del otro lado hay unos aparatos que no son otra cosa que reflectores. Los interruptores de la columna central los mueven y los hacen rotar.

Hay una posición de los reflectores, alineados tras los pozos que hará que, cuando la plataforma situada junto a la columna dispare una bola de fuego, ésta rebote e incida sobre un interruptor, cerrando los pozos. Esta posición se alcanza tras mover dos veces el interruptor



La llave activa el telepuerto y el telepuerto nos introduce en la celda... Para salir de ella habrá que romper mesas y desplazar reflectores, pero es necesario hacerlo.





este, dejando los otros en paz.

Al este tenemos otra puerta que se abre con la llave maestra. Tras liquidar las consabidas esferas y cerrar los agujeros azules, podremos accionar un interruptor para hacer descender una de las escaleras pendientes: la que conduce a la sala central del piso inferior. También hallaremos cuatro válvulas, parte del interminable Zo Link, que deberemos hacer girar.

Ahora hay que ocuparse de otra escalera, la que está en la sala de los telepuertos inquietos. El recorrido de los mismos se puede bloquear: para esto podemos empujar los reflectores que están al norte hasta formar una zona cerrada y libre de telepuertos que nos permita llegar a la escalera. ¿A que Dragoth no pensó en todo esto?

Al norte hay una puerta que se rompe y una zona carente de interés. Lo que sí importa es la escalera del este: conduce al piso final.

LA AVARICIA ROMPE EL SACO

Hemos subido y, ¡oh, sorpresa!, no nos esperan arqueros ni arietes. Lo que sí nos aguarda es un corredor al que no dejan de atravesar rayos. Se puede recorrer a toda velocidad, cuando los rayos estén en reposo. Del otro lado hay un nicho con dos llaves: una de onyx y otra esquelética.

Demasiado fácil para ser cierto. A la larga necesitaremos ambas llaves, pero si las cogemos caeremos en una trampa mortal. De momento, debemos conformarnos con la de onyx.

Un interruptor permite desactivar por un momento los rayos del corredor y así podremos regresar con calma. La llave de onyx abre la puerta del sur, pero, a diferencia de otras, cuando la retiramos de la cerradura la puerta vuelve a cerrarse. Bueno, bueno... Atravesemos la puerta sin quitar la llave. Al final encontraremos otra escalera (la de los telepuertos), con la diferencia de que desde aquí sí la podemos desplegar. ¡Eureka! Regresemos al norte para retirar la llave de onyx. No importa que la puerta se cierre, pues ya no necesitamos pasar por ella.

Los rayos del corredor han vuelto a despertar, pero ya sabemos atravesarlos. Pasemos una vez más para cambiar la ya inútil llave de onyx por la esquelética. Bajemos por la escalera del este y volvamos a ascender por la de los telepuertos.

UN DIAMANTE AL ROJO VIVO

Estamos en la sala central del último piso (hay una escalera que conduce al techo, pero allí no encontraremos nada). El centro lo domina un artefacto que parece un diamante. Hacia el sur se extiende un corredor que conduce a... ¿la puerta dimensional?

Hacia el oeste hay unos reflectores celosamente guardados en una celda. Tantas precauciones deben



Los hechizos

Sílaba de prefijo para la potencia del hechizo (de menor a mayor intensidad)

LO	UM	ON	EE	PAL	MON

Hechizos de mago más usados

Luz	Esfera de ataque
Abrir o cerrar	Invisibilidad
Bola de fuego	Acelerar movimientos
Dañar ente inmaterial	Rayo
Envenenar	Empujar objeto
Nube venenosa	Tirar de objeto

Hechizos de monje más usados

Poción de salud	Escudo
Poción de energía	Escudo vs hechizos
Poción contra veneno	Escudo vs fuego
Poción de escudo	Esfera guardiana
Poción de fuerza	Esfera de acarreo
Poción de destreza	Refleja hechizos



Si estos ojos nos "ven", recibiremos rayos mortales. Hay que desarmarlos "por detrás"



Las esferas guardianas tienen de 100 a 150 puntos de vida y no se desplazan.



Otro truco de la sala de calderas: al pulsar el botón caerá una llave por el agujero de la derecha. Más tarde bajaremos a buscarla.







tener algún significado. Nada parece abir la puerta, pero la llave esquelética hará aparecer un telepuerto. ¡Hemos entrado a la celda!

Esta parece el camarote de los hermanos Marx: contiene dos mesas, dos reflectores y un pebetero, y salir tiene su truco: una bola de fuego disparada sobre un reflector destruirá una mesa, y podremos empujar el pebetero. Ya nuestras espadas alcanzan la segunda mesa y, tras mover los reflectores, podremos abrir la puerta desde dentro.

¿Qué ha quedado? Los dos reflectores y unas significativas rejillas a ambos lados del gran diamante indican la posición que deben ocupar. Empujémoslos hasta allí. Diseminados por las paredes hay cuatro interruptores. Cerrémoslos todos, dejando para el final el que está junto a la puerta dimensional. Comenzarán a salir bolas de fuego que deben llegar al diamante, a menos que hayamos colocado los reflectores al revés. De ser así, habrá que invertirlos. ¡Cuidado con las bolas!

Cuando las bolas choquen al mismo tiempo con el diamante, la puerta se abrirá. Esta simultaneidad se consigue encendiendo y apagando el interruptor sur. ¿La puerta no se abre? Esto sólo puede significar que alguien ha incordiado a nuestros rockys y el horno está apagado. Por suerte, ya hemos inaugurado el expreso central y, bajando por las flamantes escaleras, llegaremos al horno en un santiamén, liquidaremos la casi segura esfera, colocaremos guardianes y volveremos a encender el horno. ¡Y arriba, a seguir dale que te pego hasta abrir!

SOBRE NUBES DE ALGODON

El Vacío es nuestro destino final y, aunque carece de problemas difíciles, la batalla que estamos por librar sí lo es. Debemos entrar bien preparados, con pociones curativas, un mapa mágico a mano y al menos un hechizo de acelerar y otro de escudo.

El camino se verá interrumpido por una parte del nuboso suelo que aparece y desaparece. El mapa mágico nos permitirá estudiar su evolución, para echar a correr en el momento oportuno (si caemos regresaremos a la puerta dimensional y vuelta a empezar).

Zonas intermitentes como ésta hallaremos cuatro más y terminanremos en la gran plataforma habitada por Dragoth. ¡Cuidado con los bordes! Dragoth gusta de empujar para hacernos caer y obligarnos a recorrer de nuevo el difícil camino. Reflejando sus hechizos y auxiliados por el tridente y nuestras amigas las esferas, lograremos acabar con él. No será fácil.



JULIAN PEREZ



Por el corredor de los rayos, en la planta alta, hay que pasar de forma "acelerada".



Este interruptor desactiva por un tiempo los rayos del corredor de la planta alta.



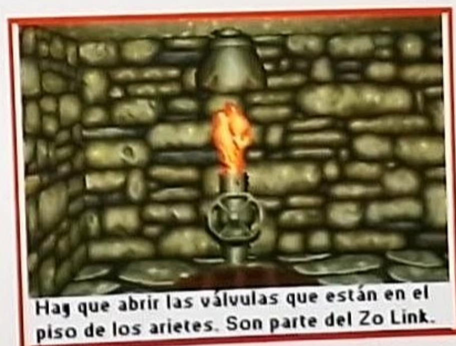
La puerta al Vacío. Si los rayos no la abren, hay que bajar a comprobar la caldera.



De esta forma deben quedar colocados los reflectores que estaban en la celda para que hagan incidir las bolas de fuego sobre el diamante central y se abra la puerta que conduce a Dragoth.



Al peligroso Dru Tan (600 puntos de vida) lo destruiremos con su propia trampa.



Hay que abrir las válvulas que están en el piso de los arietes. Son parte del Zo Link.



Hay que alinear los reflectores para que reflejen los rayos y se cierren los pozos.







The Dig

Salvar a una civilización y, de paso, regresar a casa es la principal misión que debemos cumplir en esta aventura, diseñada por Steven Spielberg y concebida en un principio como la película más cara de la historia del cine. Aún así no te dejará de sorprender.

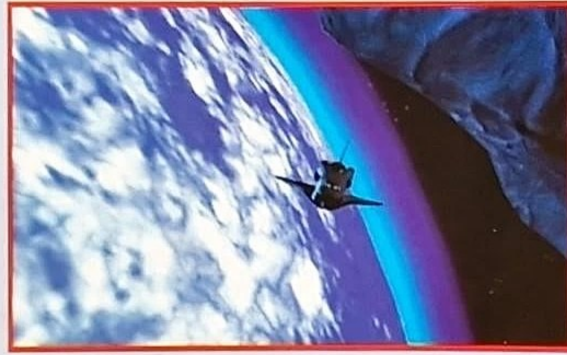
Los dioses perdidos



Llama por el Pen Ultimate (intercomunicador) a Cora sobre la caja de herramientas.

• Empuja la caja y coge todos los objetos. Ve al espacio.

• En el cuadrante 2 utiliza la excavadora en la superficie del blanco. Coloca la unidad explosiva alfa y después las armas.



• Ve al cuadrante 3. Quita la piedra con la pala.

• Usa la excavadora en la superficie del blanco, coloca la unidad explosiva beta y ármala.

• Ve al transbordador y llama a Ken referente a los explosivos.

• Tras la secuencia, pule los salientes con la excavadora. Acciona las placas.

• Entra por el túnel. Ve al pedestal y coloca las placas en su posición original.

COCYTUS

Has llegado a un planeta totalmente extraño. De momento, ve a la izquierda del claro y entra en la nave espacial.



• Abre el cofre y coge el dispositivo. Coge también el cable y la barra grabada que suelta el fantasma.

• Vuelve al claro y dirígete arriba. Allí coge los colmillos. Usa la pala en la tumba y descubrirás una quijada.

• Ve a la derecha del claro. Utiliza el dispositivo, excava donde te indica y recogerás un brazalete.

• Vuelve al centro. Usa la pala en el hoyo pequeño.

• Tras la muerte de Brink, has llegado al nexo. Coge la placa y la barra morada.



• Baja por la rampa. Pulsa sobre el panel de control y activa la siguiente secuencia:
- Violeta: cuatro veces.
- Amarillo: dos veces.
- Azul: una vez.

• Activa el botón triangular al lado del panel de control.

• Vuelve al panel de control, elimina la anterior secuencia e introduce la nueva:
- Violeta: cinco veces.
- Azul: cuatro veces.
- Rojo: una vez.









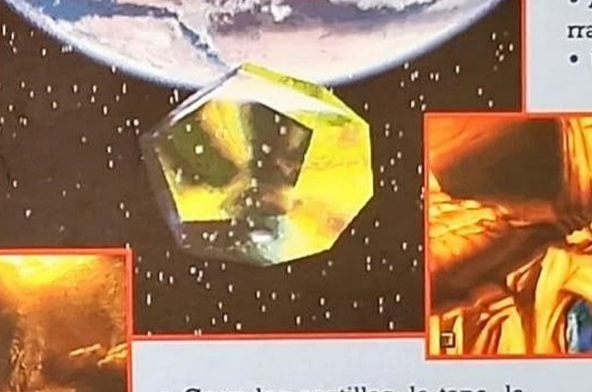
• Mira la barra naranja. Abre la puerta a la derecha del túnel.
• Coge el transporte. Sube arriba. Salta al lado derecho cuando suba la ola. Sigue arriba.
• Ve a la grieta a la derecha, coge la barra azul. Sal afuera y activa el puente de luz. Entra en el llano.



• Abre la placa suelta. Coge el cristal azul. Sal afuera. Examina la barra morada. Ve a la izquierda del túnel oscuro. Abre la puerta según el código de la barra. Esto lo harás con las otras puertas y sus correspondientes barras.
• Baja las escaleras, pulsa el botón. Monta en el transporte.

RESURECCION

• Estás en el museo. Ve arriba. Mira las pantallas del museo. Coge la tablilla, el cristal de vida y la barra roja.
• Sal afuera, activa el puente de luz en la máquina pulsando el botón pentagonal. Vuelve al nexo.
• Resucita a Brink con el cristal de vida.
• Regresa al museo, abre la puerta floja y coge los cristales y la cápsula.
• Mira el fósil, ve a la playa.
• Reconstruye los huesos según la imagen del fósil. Utiliza en ellos un cristal de vida y la cápsula.
• Tírate al agua y coge la barra naranja grabada y la placa. Regresa al nexo.



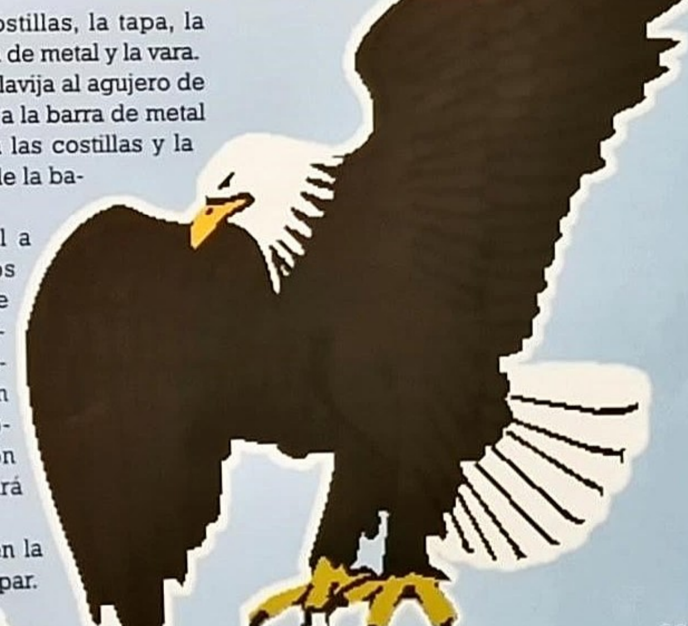


• Coge las costillas, la tapa, la clavija, la barra de metal y la vara.
• Conecta la clavija al agujero de la rueda. Luego encaja la barra de metal con la clavija. Utiliza las costillas y la vara con el extremo de la barra de metal.
• Asusta al animal a través de uno de los agujeros. Cuando se coloque a la izquierda de la trampa, rodea la rueda, sin que se asuste y colócate en la posición de la rueda. Quedará atrapado.
• Usa el brazalete en la criatura. Déjala escapar.

• Coge de nuevo los elementos de la trampa.

MOVIMIENTO PLANETARIO

• Mira el dispositivo. Apunta hacia la cueva pequeña. Agranda la entrada con la pala y pasa adentro. De nuevo mira el dispositivo, que apuntará a un lugar donde tendrás que excavar de nuevo para conseguir la pieza robada por el animal.
• Coloca la pieza y la tapa en el panel.
• Pulsa sobre el panel.
• Abre la puerta. Coge los cetros, la barra verde y la placa.
• Utiliza los cetros sobre la luz tenue. El cetro de oro controla la luna grande y el de



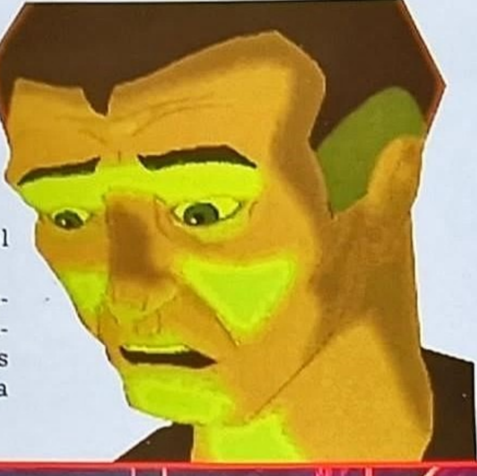





plata la luna pequeña. Debes colocar la luna grande en la posición de las dos en punto, y la pequeña, entre el planeta y la luna grande. Aparecerá una breve imagen cuando lo consigas.

• Vuelve al nexo a través del puente de luz y por medio de la cima del museo.

• Ve a la puerta a la derecha de la columna. Utiliza el colmillo sobre el panel. Conecta el cable del panel a las chispas. Mira la barra verde y abre la puerta.







• Ahora entra en el túnel oscuro. Abre las puertas de la esclusa.

• Coloca la barra azul en uno de los agujeros. Cliquea la parte superior del cristal apagado. Mueve los cristales hasta que se ilumine. Regresa al nexo.

• Ve a la puerta a la izquierda de la columna. Mira la barra grabada roja y abre la puerta.





LA TUMBA DEL CREADOR

• Coge el transporte. Sube arriba. Retira la placa de piedra con la pala. Entra por el agujero. Coloca el cristal azul en el agujero. Camina hasta la loseta marcada con dos lunas. Sujeta la loseta con la vara. Sal afuera y retira la tierra que obstaculiza la luz de la lente. Dentro, toca la estatua.

• Habla con Maggie.

• Ve a la cima del mapa (la que te queda por explorar).

• Pulsa sobre el panel de la sala del mapa. Mira la barra roja y coloca el código en el dispositivo del mapa. Regresa a la tumba. Baja a la cripta.

• Utiliza la barra grabada con la ranura.

• Resucita al otro guardián con uno de los cristales de vida.

• Utiliza de nuevo la barra grabada con el panel de la tumba.

• Resucita al creador con otro de los cristales.

• Habla con él.

• Ve de nuevo al exterior. Repara el puente de luz abriendo el panel de la siguiente forma: gira el prisma blanco central tres veces hasta que golpee con el rayo de luz al prisma de abajo. Vuelve este último hasta que su rayo golpee a los otros tres prismas blancos. Gira el prisma blanco de la izquierda hasta que golpee al prisma verde y gira el prisma blanco superior hasta que golpee el azul.





• Sube a la caverna. Habla con Brink.
• Mira los cristales del suelo y asusta a los murciélagos de la entrada a la caverna con la linterna.
• Coge los cristales.
• Ve a la colina del mapa.

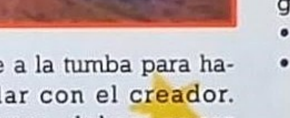


TIERRAS DE OTRA DIMENSION

• En el nido está Maggie presa de la araña gigante. Habla con Brink sobre el monstruo.
• Ve a la derecha, al origen de la cascada. Empuja la roca.
• Vuelve al nido. Habla con Maggie y Brink sobre la reja.
• Ve a la playa que se encuentra a la entrada del transporte.
• Mira el campo extraño.
• Muestra la tablilla a Maggie.
• Ve al interior de la isla que ha aparecido y coge la placa.
• Sube al puente de luz al lado de mapa y repáralo. Con mover la lente dos veces será suficiente.

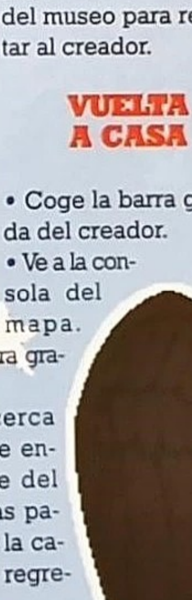


• Ve al planetario. En la grieta, tienes que cortar el brazo a Brink con la quijada.
• Coloca las placas en su sitio del nexo.
• Entra dentro de la última puerta y móntate en el transporte.
• Ve al laboratorio. Examina la consola.
• Sube, activa el puente de luz, aunque para ello tienes que quitar un nido. Vuelve a la tumba para hablar con el creador. Antes debes coger unos cristales de vida del museo para resucitar al creador.



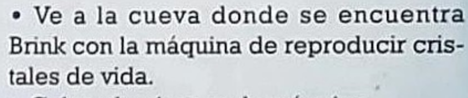
VUELTA A CASA

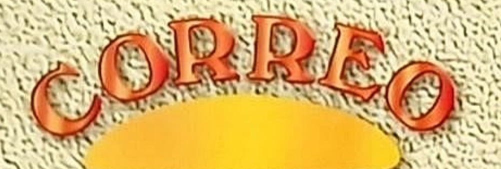
• Coge la barra grabada del creador.
• Ve a la consola del mapa. Utiliza en él la barra grabada del creador.
• En la playa cerca de la cascada se encuentra la parte del ojo que necesitas para la consola de la catedral. Cógela y regresa a la catedral.
• Coloca la parte del ojo en la máquina y luego sácala.



• Ve a la cueva donde se encuentra Brink con la máquina de reproducir cristales de vida.
• Coloca la pieza en la máquina.
• Coge los cristales y la pieza.
• Colócalos en la consola de la catedral.
• Habla con Maggie sobre el dispositivo extraño.
• Ve al ojo, en el centro de los caminos de luz.
• Apaga el puente de luz para matar al guardián. Actívalo de nuevo.
• Entra en el ojo
• Disfruta de un final feliz.

ALAN WILDER





SAM & MAX

El abuelo del hombre topo ya me ha dado el polvo mágico y tengo tres muestras de cabello sarnoso de yeti, pero no consigo averiguar dónde está Frog Rock.

JORDI AUGE CORTES
CASTELLBISBAL (BARCELONA)

Respuesta

Tienes que ir al restaurante situado arriba del rollo de cuerda. Allí coloca el cristal del catalejo en los prismáticos. Luego, une los cables eléctricos a los catalejos y muévelos hasta que el visor se quede centrado en la roca que hay entre el tocón y la zona de lluvia.

SIMON II

¿Qué debo hacer en el juego, una vez ya he pegado a los demonios con el batido cenagoso?

MIRIAM ANDRES FERRER
BARCELONA

Respuesta

Tienes que juntar tres globos verdes de nuevo y volar con ellos hasta el castillo. Si nunca lo has hecho, tienes que unirlos en las rejas de las tiendas de animales. Ahora entra en la habitación del tesoro y coge el blandimoco. Regresa a la tienda de Calipso y prepárate para luchar contra los piratas.

ISHAR II

En la isla Zach, no sé que hacer para matar a los soldados que custodian el banco para conseguir el tesoro. Sé que se tiene que conseguir un nivel de 10 en los guerreros que se maneja, pero no sé cómo conseguirlo.
¿Me podéis ayudar para seguir adelante, por favor?
Un saludo a todos.

JOSE ANIBAL HERMOSILLA
BARCELONA

Respuesta

La mejor forma de subir experiencia en *Ishar II*, como ocurre en muchos juegos de rol, es matar la máxima cantidad de enemigos posible. Esto en *Ishar II* es fácil, ya que los enemigos vuelven a aparecer otra vez cuando cambias de zona. En la ciudad existen varias zonas correspondientes a barrios. Sólo debes ir matando a todos los bandidos que encuentres hasta que llegues al nivel 10 de experiencia.

WARCRAFT II

Ni en el reportaje, ni en el CD-ROM adjunto se explica cómo ejecutar los mapas del editor. A través del juego completo tampoco sé cómo ejecutarlos. Así que les escribo por si pueden ayudarme.

ALFREDO CUETO JIMENEZ
YUNQUERA (Málaga)

Respuesta

El editor de escenarios que se incluye en la demo de *Warcraft II* que OK PC regaló a sus lectores tiene todas las funciones de la versión completa, a excepción de que no se pueden grabar los escenarios.
Pero si dices que también tienes la versión completa, no debes tener ningún problema, pues el manual explica perfectamente lo que debes hacer.
Es norma en esta revista, como en todas las del sector, no sustituir a los manuales de los juegos, pues, en cierto modo, apoyaríamos la piratería que tanto daño está haciendo a esta joven industria.

ESCRIBENOS A:

OK CORREO
Plaza República del Ecuador, 2, 1º B
28016 MADRID


Revista Oficial NBA
te ofrece
la mejor información sobre
El Draft
El All-Star Game
Los Playoffs y las Finales
Todos los resultados
y estadísticas
de la temporada
REVISTA OFICIAL NBA
OFFICIAL LICENSED NBA PRODUCT
Ya está aquí:
Dream Team III
Plantillas oficiales 95-96
Rockets Campeones en Londres
Glenn Robinson Nueva era en Milwaukee
CONCURSO Viaje al All-Star 96
ENTRA EN EL MUNDO NBA
REVISTA OFICIAL NBA
OFFICIAL LICENSED NBA PRODUCT
Michael Jordan Entusiasma
Hakeem Olajuwon
David Robinson quiere el anillo
Playoffs 95 Candidatos al título
POSTER Jordan nº45
Todos los meses en tu quiosco
Con los pósters, los reportajes, las entrevistas, las noticias y las imágenes más espectaculares

En esta sección podéis participar todos vosotros para hablar de lo que os apetezca acerca del mundillo del juego para ordenador y todo lo que se relacione con él. Quejas, felicitaciones, opiniones imparciales, todo tiene cabida en esta sección que está hecha por y para vosotros. Esperamos que en la siguiente *Zona Neutra* aparezca vuestra carta; eso sí, respetando siempre vuestro anónimato.

Tengo un ordenador Pentium y hace poco me decidí a instalar Windows 95. Al principio, con 256 colores no tenía ningún problema, pero últimamente he visto programas que necesitan hasta 64.000 colores para ver con gran calidad los vídeos; es el caso de un CD erótico que compré el otro día. Al llamar al soporte técnico me dijeron que no tenían los drivers necesarios para mi tarjeta, lavándose las manos. Por supuesto, a mí me es imposible localizar al fabricante de mi tarjeta para exigirle los drivers actualizados y la tienda donde he comprado el ordenador parece aparcar mi problema. ¿Soy el único con estos problemas? ¿Hasta cuando hemos de sufrir los abusos de los grandes de la informática?

AH! OH! UH! ¡Deme esa! Esa fue mi reacción al ver vuestra revista de este mes en el quiosco. La verdad, yo empezé a comprar OK PC por Ishar I, ahora con Ishar II os habéis ganado mi confianza de por vida.

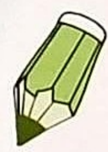
Bueno, guardad el pañuelo y vamos allá. En la encuesta os dije que hacía falta un club de estrategia, que podríais incluir en el CD: me refiero a que todas las cartas que enviamos no las podéis publicar, ya que, más que una revista, parecería una enciclopedia. En cambio, si dedicáis un apartado del CD a aquellas cartas que creéis no pueden ir en la revista y sus respectivas contestaciones, todas ellas tendrían una rápida respuesta. Me imagino que esta idea base podáis adaptarla y crear los otros detalles.

Leí la pequeña crítica que hacíais a las distribuidoras por el problema Warcraft II. Sí, me pareció muy poco, es vergonzoso, no sólo por lo que hubiesen ganado, sino porque no es la primera vez; ya pasó con el monstruo de la estrategia, sí, ése al que aún se rinde culto: Civilization. Pues bien, cuando queráis hacer una huelga general en el país me lo anunciáis, no quiero tener que comprarlo en un pack dentro de dos años, porque en mi ciudad, los vendedores casi ni lo conocen.

Estoy suscrito a varias revistas lúdicas y otras no tanto, pero lo que no llego a comprender es cómo permiten poner en estas revistas unos concursos en los que las respuestas vienen siempre con la compra de un producto. Por ejemplo, OK PC nº 48, pág. 13, con el concurso "Pray for Death": en mi caso he utilizado otra revista para encontrar la solución a dos preguntas y la tercera ha sido a voleo.

O sea, que o compras el producto, o compras otra revista donde vengan las soluciones, más o menos entre comillas.

Señores, esto no es un concurso, es una propaganda-timo, puesto que la información no es del dominio público y por lo tanto no debería ser salvo para esos pocos que compran lo que sea sin leer una mínima crítica en una revista del sector como es OK PC.



Estoy harto de aburrirme con los juegos que en las pasarelas de OK PC se puntúan con muy altas notas, como 94, 95 o 96 por ciento. Puede que estén muy bien de gráficos, escenas cinemáticas y todos esos términos raros que os gusta mencionar, pero algunas veces os olvidáis de algo tan importante como es la jugbilidad.

Hasta ahora, sólo Warcraft II y algunas aventuras gráficas son merecedores de tan altas puntuaciones. Este problema no es sólo de esta revista, sino de todas las que se publican en España o son traducciones directas de otras.

Creo que el problema se debe a las distribuidoras, que exigen demasiado de sus juegos cuando muchas veces son tan malos que no merecen ocupar ni 10 Kb en un disco duro de 2 gigas.



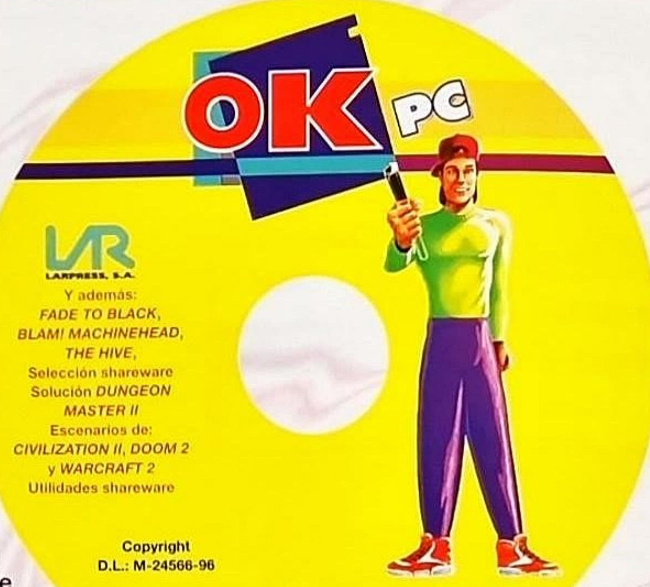
Enviad vuestras críticas y cartas a:

OK PC "Zona Neutra"
Plaza República del Ecuador, 2, 1º B
28016 Madrid


OK PC Hits
ERBE
1 REBEL ASSAULT II
2 ALONE IN THE DARK TRILOGY
3 CLASICOS ERBE
CIC
1 CONQUEST OF THE NEW WORLD
2 KLINGON
3 DEEP SPACE NINE
ELECTRONIC ARTS
1 FIFA 96
2 AH640 LONGBOW
3 NBA 96
PROEIN, S.A.
1 GRAND PRIX 2
2 CIVILIZATION 2
3 ON SIDE
ARCADIA
1 EF 2000
2 EURO 96
3 FATAL RACING
BMG
1 QUEST FOR FAME
2 LE LOUVRE
3 WING NUTS
VIRGIN
1 COMMAND & CONQUER
2 C&C COVERT OPERATIONS
3 LANDS OF LORE (WHITE LABEL)
FRIENDWARE
1 DUKE NUKEM 3D
2 ¿QUE HOTEL? 96
3 WOLFESTEIN 3D (SEIRE ORO)
SYSTEM 4
1 ¿QUIEN MATO A TAYLOR FRENCH?
2 10 JUEGOS DE INTELIGENCIA
3 ADVANCED CIVILIZATION
COKTEL
1 ANCIENT EMPIRES
2 SILENT THUNDER
3 GABRIEL KNIGHT II



Contenido CD-ROM



Este es el navegador multimedia con el que cada mes disfrutarás con tus demos favoritas. Gracias a su gran número de opciones tienes la posibilidad tanto de ver los programas y demos más impresionantes, como el shareware mejor seleccionado, los vídeos más impactantes y los archivos de sonido y música con más ritmo, a golpe de ratón.
A continuación, os ofrecemos una rápida pero completa relación de todas las acciones realizables en el cuadro de mandos.
Si por cualquier caso seguís teniendo problemas a la hora de moveros por el navegador, lo único que tenéis que hacer es dirigiros al botón en cuestión y presionar F1, con lo que obtendréis la explicación del mismo. A continuación, con volver a pulsar F1 saldréis de nuevo al programa. Fijaos sobre todo en el cursor del ratón, ya que variará en función de si se puede realizar alguna acción o no. En caso afirmativo, se transformará en una mano y, en el negativo, seguirá siendo una flecha. Esperamos que os guste y que os facilite enormemente vuestro paseo mensual por el CD-ROM.

INSTALACION DEL CD-ROM

Para instalar el CD-ROM que regalamos con este número de la revista *OK PC*, sigue los siguientes pasos:

* Si tienes instalado Windows 95 aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM el navegador de OK PC. También puedes utilizar el botón derecho del ratón sobre el icono del CD del grupo Mi PC para ver más opciones.

* Si tienes Windows 3.1. sigue los siguientes pasos:

• Ejecuta Windows.

• Desde el Administrador de Programas, abre el menú Archivo, pulsando sobre la palabra Archivo con el cursor del ratón.

• Selecciona la opción Ejecutar y escribe en la ventana que aparecerá a continuación: "D:\OKPC\OKPC.EXE", sin las comillas. Si tu unidad lectora de CD-ROM no es la D:, cambia esta letra por la que corresponda a tu ordenador. Pulsa sobre el icono Aceptar y se ejecutará el programa que gestiona el CD-ROM. El programa no instala nada en el disco duro, todo se realiza desde el propio CD-ROM.

RESOLUCION DE PROBLEMAS

La diversidad de equipos y configuraciones existentes en el mercado hacen muy difícil definir un estándar que valga para todos los equipos. Si en el programa de Windows se enciende el botón de Ejecutar y no consigues que funcione la demo, ten en cuenta lo siguiente:

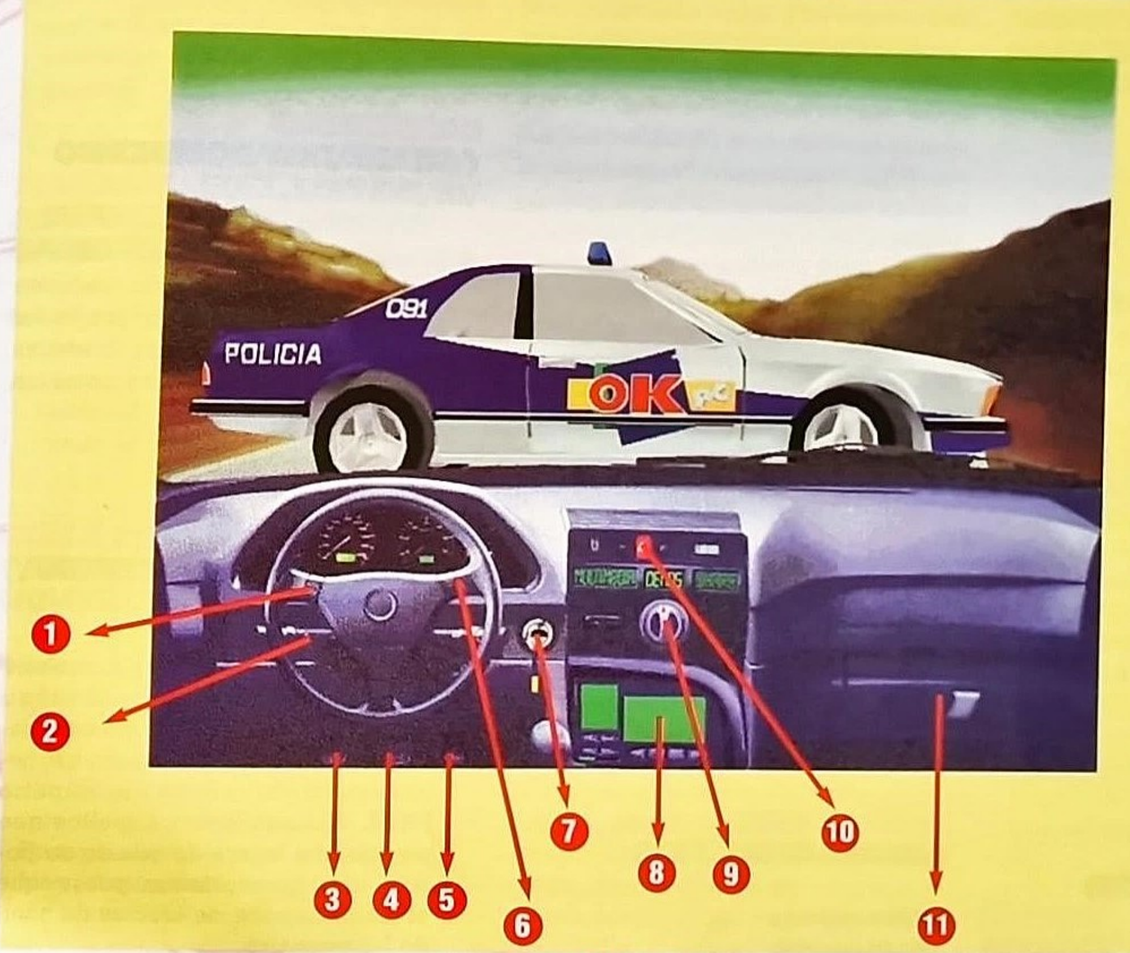
• Debes tener suficiente memoria libre del tipo que sea requerida. Si el sistema operativo tiene menos de 580 Kb (593.920 bytes) libres, tendrás muchos problemas de memoria. Si quieres liberar más memoria, sal de Windows y ejecuta el programa bajo MS-DOS. Ten cuidado, los equipos que vienen con el sistema operativo y Windows preinstalados sólo suelen estar optimizados para utilizar memoria extendida XMS.

• En caso de que el juego te funcione excesivamente lento, sal de Windows y ejecútalo bajo MS-DOS. Windows ralentiza mucho la ejecución de programas diseñados para MS-DOS.

• No ejecutes NUNCA un programa bajo Windows si no estás seguro de que puede funcionar bajo este entorno. El mal uso de Windows puede ocasionar pérdidas irrecuperables de información.

• Si tu problema es que los efectos sonoros no se oyen por tu tarjeta de sonido, sino por el altavoz del PC, prueba a ejecutar el programa bajo MS-DOS.

• La mayoría de los programas del CD-ROM están configurados para utilizar Sound Blaster con dirección 220, interrupción 5 y DMA 1. En algunos casos se obliga a tener esta configuración, pero en la mayoría de las ocasiones puedes copiar el juego al disco duro y luego cambiar la configuración de sonido.



1 y 6. - Para avanzar y retroceder en la lista de las demos.

2.- Para obtener más información sobre la demo activa o salir de la ayuda.

3, 4 y 5.- Sirven para, respectivamente, instalar, copiar y ejecutar las demos.

7.- Para salir del naveegador multimedia.

8.- Para abrir el reproductor multimedia.

9.- Selector para demos, multimedia y shareware.

10.- Para activar la ayuda.

11.- Abre el catálogo del mes.

Para hacer esto busca un archivo con el nombre INSTALL, SETUP, CONFIG, SOUND o algo similar y ejecútalo.

- Muchos programas shareware necesitan las librerías VBRUN100.DLL, VBRUN200.DLL o VBRUN300.DLL para poder ejecutarse. Para que no tengáis ningún problema en localizarlas, las hemos agrupado en un directorio que sale del directorio raíz llamado VBRUN.DLL. Si quieres que Windows esté siempre preparado con estas librerías activas no tienes más que copiarlas desde el CD-ROM a los directorios C:\WINDOWS y C:\WINDOWS\SYSTEM.

- Muchos programas shareware necesitan que tengas cargado el controlador ANSI.SYS para funcionar correctamente. Para instalar dicho controlador añade la línea DEVICE=C:\DOS\ANSI.SYS a tu archivo CONFIG.SYS.

Para que no tengas problemas, hemos incluido en el programa de este CD-ROM los pasos necesarios que hay que dar si quieres ejecutar un programa bajo MS-DOS.

ESCENARIOS WARCRAFT 2
(\NIVELES\WAR2)

- 486 DX2
  8MB
  Juego *Warcraft 2* o Editor

Nuevos escenarios para *Warcraft 2*. Deberás grabarlos en el directorio donde tengas instalado el juego. También encontrarás los últimos escenarios enviados por nuestros lectores para el concurso *War2*.

FLASH BACK 2
(\DELPHINE\INSTALL.BAT)

- 486 DX2/66
  8 Mb de RAM
  SVGA
  MS-DOS

¿Recuerdas el juego *Flash Back*? Pues aquí está la segunda parte, con nuestro héroe pasando sus habituales dificultades. Los gráficos han mejorado enormemente y ahora la acción se desarrolla en 3D, teniendo varias perspectivas del juego. Este juego sólo funciona en modo MS-DOS.

THE HIVE
(\THE_HIVE.EXE)

- Windows 95
  8 MB de RAM
  SVGA
  2 x CD-ROM

Demo jugable de este impresionante arcade espacial. Después de disfrutar con los vídeos de la presentación, podrás jugar en dos de los numerosas partes de que consta la aventura completa. Presta atención al original menú 3D donde eliges las misiones.

AYUDAS PARA X-COM
(\CHEATS\X-COM)

- Juego *X-COM Terror from the Deep*

En el directorio CHEATS/X-COM encontrarás dos archivos: BASE y SOLDIER. Copia estos archivos al directorio don-



de tengas instalado el juego y podrás modificar tus bases y soldados a tu antojo. Ahora los aliens submarinos sabrán de lo que eres capaz.

NUEVOS GRAFICOS CIVILIZATION 2 (\NIVELES\CIV2\GRAFICOS)

- Juego *Civilization 2*

Copia estos archivos al directorio donde tengas instalado el juego y sustituye los originales para poder disfrutar de estos nuevos gráficos, luego ejecuta tu juego normalmente. Atención, como estos archivos sustituyen a los originales, es necesario que hagas una copia de los archivos del juego de tu disco duro o que para recuperar la situación inicial reinstales el juego.

ESCENARIOS CIVILIZATION 2 (\NIVELES\CIV2\ESCS)

- Juego *Civilization 2*

Nuevo escenario para el juego *Civilization 2* de Microprose. Copia este archivo al directorio de tu disco duro donde tengas instalado tu juego y este aparecerá al lado de los escenarios originales de la II Guerra Mundial y de Alejandro el Grande.

MAPAS CIVILIZATION 2 (\NIVELES\CIV2\MAPAS)

- Juego *Civilization 2*

Estos son mapas base [Italia, Irlanda, USA...] para la creación de tus propios escenarios con el editor de escenarios que incluye el propio juego. Estos archivos son sólo mapas famosos para que crees escenarios más fácilmente.

NIVEL DOOM 2 (\NIVELES\DOOM2\!PIPE!.WAD)

- Juego *Doom 2*

Este archivo WAD es un estupendo nivel para el juego *Doom 2* lleno de laberintos siniestros. Copia el archivo al directorio donde tengas instalado tu juego *Doom 2* y luego ejecútalo con: DOOM2 -FILE name.WAD, cambiando "name" por el nombre del archivo WAD que quieras utilizar.

SOLUCION DUNGEON MASTER 2 (\TRICKSJP\DUNGEONM\HIPER.EXE)

- Windows 3.1 o superior

Solución hipertexto de este juego de rol. En esta solución encontrarás un amplio desglose de situaciones, objetos, mapas y personajes que irás encontrando o buscando a lo largo del desarrollo del juego.

RETURN FIRE (\RFIRE\RFIRE.EXE)

- 486 o superior
  8 Mb de RAM
  VGA

Magnífico arcade en el que puedes comandar un tanque, un carro lanzamisiles, un helicóptero o un jeep con los que tienes que conquistar la bandera del enemigo, que siempre está protegida por enormes torres lanzamisiles. Para poder jugar con él, deberás ejecutar primero el programa SETUP que hay en el directorio DIRECTX que instala algunos drivers, y posteriormente ejecutar el fichero RFIRE que está en el directorio del mismo nombre.

SALVAPANTALLAS DUKE NUKEM 3D (\DUKESCR\SETUP.EXE)

- Windows

Disfruta con este salvapantallas para Windows de las mejores "sangrías" para este famosos arcade 3D lleno de lagartos mutantes. Al configurar el salvapantallas podrás seleccionar el tipo de arma con el que eliminar a tus rivales.

SHAREWARE

BOMBERBOY (\SHARE\DOS\BOMBERBO\IN\INSTALL.EXE)

- El objetivo de este divertido juego es acabar con nuestro enemigo mediante explosiones. Pero habrá que tener cuidado, pues nuestras bombas tienen un pequeño retardo y no es tan fácil como parece.

BATTLE WRATH (\SHARE\DOS\BWRATH\GO\SETUP.BAT)

- *Battle Wrath* es un juego de combate de clase extraordinaria. El juego completo es en SVGA y también requiere un ordenador rápido, así como una tarjeta gráfica que soporte VESA. Además, todos aquellos que posean una tarjeta de sonido se podrán divertir muchísimo, puesto que el juego dispone de efectos de sonido fenomenales.

CONNECT (\SHARE\WIN\CONNECT5\GO\CONNECT5.EXE)

- *Connect 5* es un juego muy fácil de jugar, pero difícil de ganar. El juego se disputa de manera similar a *4 en raya*. El objetivo del juego consiste en conseguir obtener una línea constituida por 5 fichas. Ésta puede desarrollarse tanto de forma horizontal, vertical, como diagonal.

EXCELLENT CARD GAMES2 (\SHARE\WIN\EXCELCRD\GO\CARDS2.EXE)

- Selección de solitarios de cartas de excelente calidad gráfica.

EXILE (\SHARE\WIN\EXILE\GO\EXILE.EXE)

● Juego de rol en el que podrás que moverte por un laberinto y entrar en contacto con las criaturas que allí habitan.

FALKEN CAMP
(\SHARE\WIN\FALKEN\GO\CAMP.EXE)

● En este original juego tendrás que reconstruir las cañerías de las duchas de un campamento de verano, combinando las piezas que te van apareciendo en pantalla.

GIRLS POKER
(\SHARE\WIN\GIRLSPOK\GO\GIRLSPOK.EXE)

● Juega al póquer con las simpáticas chicas de este programa e intenta dejarlas sin dinero. El juego muestra, después de cada jugada concluida con éxito, una fotografía de una chica que no está completamente vestida. En total, en esta versión están disponibles 7 fotografías.

POOLMASTER
(\SHARE\WIN\POOLMAST\GO\9BALL.EXE)

● *Poolmaster* es un juego de billar bajo Windows. El objetivo del juego consiste en introducir las bolas de colores en los agujeros previstos para este efecto. Sin embargo, esto solamente se puede hacer mediante la bola blanca, puesto que ésta es la única bola que se puede golpear.

QUARRY
(\SHARE\WIN\QUARRY\GO\QUARRY.EXE)

● El objetivo de este divertido juego de ingenio consiste en llevar a los mineros de un lado de la mina a otro. El ordenador juega con los mineros rojos y el jugador con los azules. La mina se compone de diversas galerías, de las cuales no todas son accesibles. Por este motivo, cada uno de los jugadores tiene que desplazar la galería para que sus trabajadores puedan avanzar.

ROBOT BATTLE
(\SHARE\WIN\ROBATTLE\GO\WINROB.EXE)

● El objetivo de este curioso juego consiste en construir robots tan buenos como sea posible, que se puedan defender y que puedan atacar a otros robots. Para la elaboración de los robots existe un sencillo lenguaje Script que también puede ser utilizado para aprender la programación en sí. Este lenguaje se describe detalladamente en uno de los archivos del programa.

RONNIES RESORT
(\SHARE\WIN\RONNIE\GO\RONNIE.EXE)

● Ronnie es un turista mimado y quiere irse desde el hotel directamente a la playa. Por desgracia, se encuentra un laberinto entre el hotel y la playa, y por este motivo no puede alcanzar la playa sin problemas. Entonces se te exige que conduzcas a Ronnie a través del laberinto y, al mismo tiempo, que te preocupes de conseguir un salvavidas para él.

SAGE BLACK JACK SIMULATOR
(\SHARE\WIN\SAGEBJ\GO\BJ.EXE)

● Simulador del clásico juego de cartas *black jack*.

SPACE EMPIRES 2
(\SHARE\WIN\SPACEMP2\GO\SPACEMP2.EXE)

● *Space Empires II* es un juego con combates galácticos, en donde se trata de construir un imperio que se expanda por todo el universo y, al mismo tiempo, eliminar todas las razas enemigas que se te interponen en tu camino. Sólo lo conseguirás hacer desarrollando y construyendo naves espaciales, para después poder viajar a través de las galaxias y ampliar tus dominios.

TRIESTATE
(\SHARE\WIN\TRISTATE\GO\TRISTATE.EXE)

● *Tristate* es un juego para personas que se dedican a la electricidad como hobby. El objetivo del juego consiste en construir una conexión que funcione. El ordenador muestra al jugador el estado final de la conexión mediante diferentes lámparas fluorescentes.

WINWAR2
(\SHARE\WIN\WINWAR2\GO\WINWAR2.EXE)

● El tema de este juego es la II Guerra Mundial. Tú asumes el papel de un general de una de las siete potencias mundiales que dirigen este acontecimiento. El mundo entero está dividido en sectores a los cuales se pueden agregar determinadas unidades, los carros blindados, los aviones y todo lo que es propio de la guerra.

CLONK
(\SHARE\DOS\CLONK\GO CLONK.EXE)

● *Clonk* es un juego de táctica y de habilidad para dos o más jugadores. Cada jugador dirige su capitán clonk por separado y el resto de sus tropas clonk. El objetivo del juego consiste en neutralizar al capitán de los adversarios para lo cual tendrás que echar mano de todo tu ingenio.

CYRIL CIBERPUNK
(\SHARE\DOS\CYBERPUN\GO\CC.EXE)

● En este estupendo juego tu eres Cyril, un joven chico de la ciudad que escucha la radio galáctica y se entera de que los extraterrestres quieren atacar la humanidad por sorpresa. Inmediatamente se pone en camino, asumiendo el papel de Cyril Cyberpunk, para aniquilar a los extraterrestres. El juego dispone de Smooth Scrolling rápido y de efectos de sonido divertidos para la mayoría de las tarjetas de sonido.



FACETREX (\SHARE\DOS\FACETREX\GO\FACETREX.EXE)

El objetivo de este juego de ingenio consiste en encontrar dos caras idénticas y colocarlas una sobre la otra. Respecto a las caras, se trata respectivamente de una imagen positiva y de otra negativa, que tú debes entonces unir. Pero la cosa no es tan fácil como parece y verás que no paran de surgir cosas imprevistas.

HEAD BANGER 2 (\SHARE\DOS\HEADBANG\GO\HBANG2.EXE)

Segunda parte del entretenido juego de ingenio *Head Banger*. Para resolver los respectivos puzzles se tienen que agrupar las piezas mezcladas hasta que formen imágenes completas. El juego ofrece 5 imágenes que deben ser resueltas y que están almacenadas en el programa.

JUMPING JACK (\SHARE\DOS\JUMPJACK\GO\JACK_UP.EXE)

El objetivo de este juego de ingenio consiste en juntar todas las llaves para abrir la salida, evitando caer en las garras del malo de esta historia. Después de cada 4 niveles, se obtiene un código que permite seleccionar el próximo grupo de cuatro niveles.

SUPER MARIO!!! (\SHARE\DOS\MARIO\GO\MARIO.EXE)

¿Quién no ha oído hablar del inefable Mario? Aquí tienes la oportunidad de guiarle una vez más por su extraño mundo habitado por curiosas criaturas de muy dudosas intenciones.

RIVAL CHESS (\SHARE\DOS\RCHESS\GO\RIVAL.EXE)

Clásico juego de ajedrez con el que podrás emular a los grandes maestros internacionales. Ofrece extensas funciones, como cargar y guardar el estado del juego. El juego completo puede ser jugado de forma cómoda mediante el ratón. Para los principiantes existe la opción de que el ordenador dé una pista para la próxima jugada.

SHAZY (\SHARE\DOS\SHAZY\GO\SHAZY.EXE)

Juego de acción en el que tendrás que liberar a todos los niños prisioneros por el malvado doctor Cheeku.

SOKOWAHN (\SHARE\DOS\SOKO\GO\SOKOWAHN.EXE)

El objetivo de este juego de estrategia consiste en ocupar con cajas (amarillas) una determinada cantidad de lugares (punteados). El problema consiste en que las cajas solamente se pueden empujar, no siendo posible arrastrarlas. Un nivel se soluciona solamente si en todos los campos de juego se encuentran cajas.

SECCION DE UTILIDADES

Nuestro CD-ROM incluye las últimas versiones de las utilidades más típicas que son necesarias en todo PC multimedia. Las que incluimos este mes son las siguientes:

✔ **Librerías VBRUN:** En el directorio \VBRUN.DLL encontrarás las librerías software más típicas en todos los juegos shareware. Si tienes problemas con algún programa shareware, es recomendable que copies todas estas librerías a los directorios \Windows y \Windows\System.

✔ **Video for Windows:** En el caso de que tu versión de *Video for Windows* esté desfasada o tengas algún problema en la reproducción de vídeos, es recomendable que instales la última versión de este driver. En el directorio \VFW11E encontrarás la versión 1.1e. Para instalar *Video for Windows* sólo tienes que ejecutar el programa MSSETUP.EXE.

✔ **Quick Time**: En el directorio \Qtime encontraréis el programa QTIME.EXE que se utiliza para reproducir vídeos *Quick Time* bajo Windows. La versión que se encuentra en el CD-ROM es la 2.03.

✔ **GWS:** En el directorio \GWS encontrarás el visualizador shareware *Graphics Work Shop* (GWS) en su versión para MS-DOS. Este programa lo puedes utilizar para ver imágenes en múltiples formatos, así como para cambiar su tipo, aspecto y un sinfín de posibilidades.

✔ **Wing:** Muchos programas de Windows utilizan el modo gráfico de 32 bits que ofrece *Wing*. Si algún programa de Windows te exige utilizar *Wing*, utiliza esta ampliación de Windows.

✔ **Visor Multimedia:** Este visor multimedia te permite reproducir todo tipo de material multimedia (vídeos, COMPACT-DISC, etc). El programa puede ser instalado en el disco duro para poder utilizarse sin necesidad de usar el CD-ROM.

✔ **Drivers VESA:** En el subdirectorio \UNIVE43 encontrarás los drivers universales para activar los modos SVGA en MS-DOS; pruébalos si tienes problemas de ejecución con juegos SVGA.

✔ **Paint Shop Pro:** En el directorio \PSP3 está la versión shareware de este conocido y potente programa de edición y visualización de la gran mayoría de formatos gráficos existentes. Esta versión sólo funciona bajo Windows.

✔ **Antivirus:** Hemos incluido una de las últimas versiones shareware del SCAN de Mac Afee tanto para MS-DOS, como para Windows 95, para asegurar la integridad de tu disco duro.

✔ **Compresor ZIP:** En el subdirectorio \WINZIP se encuentra el compresor ZIP para el entorno gráfico Windows.

Instrucciones para el juego completo

PEA SHOOTIN' PETE

Pete se encuentra rodeado de pompas asesinas. Tu trabajo va a consistir en combatir a las mortales esferas y a los alienígenas que las controlan, usando únicamente su cerbatana. Cada vez que impactes una pompa, aparecerá un ítem que te ayudará en tu misión.







INSTRUCCIONES DE EJECUCION

Para ejecutar el juego bajo MS-DOS (no lo ejecutes bajo Windows si tienes poca memoria) sigue los siguientes pasos :

1. Inserta el CD-ROM de OK PC en tu unidad lectora de CD.
2. Vete a la unidad pertinente en la que tienes tu lector de CD-ROM.
3. Entra en el directorio PETE con CD PETE.
4. Teclea PETE.EXE y presiona ENTER.
5. Si quieres guardar tus puntuaciones es necesario que copies el diirectorio \PETE a tu disco duro.





Power Ups:

- Slows the action momentairly.
- Adds extra shooting ability.
- Larger projectile.
- Extra player (resets ability).
- ???
- ???

- Jumping at/onto a Power Up scores 1600 points and doubles Power Up's effect.

- Practice mode allows you to play first few rounds without dying.

Press <ENTER> to continue

Score: 95800
High: 95800
Pea Shootin' PETE

COMENZANDO A JUGAR

Una vez ejecutes el juego, accederás al menú de opciones. Con las teclas del cursor y el ENTER, podrás realizar las opciones:

✔ **PLAY NOW!:**Para jugar todos los niveles

✔ **PRACTICE MODE:** Podrás coger soltura, enfrentándote a los primeros niveles con invencibilidad.

✔ **INSRUCT:** Las instrucciones del juego.

✔ **ABOUT:** Los créditos.

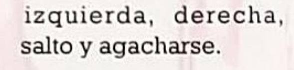
✔ **SETUP:** Con la J activarás y desactivarás el joystick; con la S harás lo mismo, pero con el sonido.

✔ **QUIT:** Para volver al DOS.

LOS CONTROLES

● BARRA ESPACIADORA: Fuego.

● TECLAS DEL CURSOR: Movimiento


izquierda, derecha, salto y agacharse.


● ALT, CTRL: Salto.

● PAUSE: Pausa.

● F10: Salir del juego.

LOS ITEMS

Algunas esferas liberarán las valiosas ayudas cada vez que las impactemos:

1. Puntos extra.

2. Movimientos más lentos.

3. Disparo más rápido.

4. Proyectil más poderoso.

5. Vida extra.

6. Invencibilidad momentánea.

7. Hacer explotar las esferas.

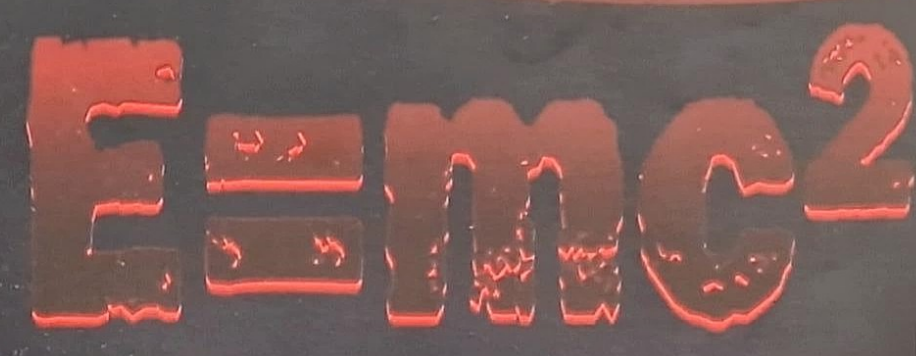
8. Salto automático al siguiente nivel.

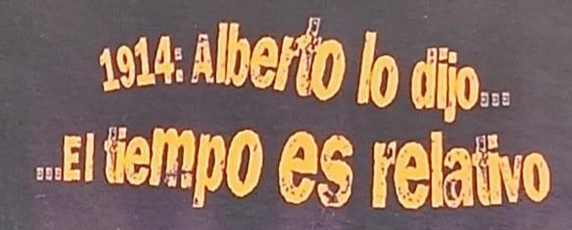
PARTICIPA CON OK PC

Si eres creativo y quieres que aparezcan tus programas shareware (juegos) en nuestro CD-ROM, envíanoslos en disquete o CD-ROM a:

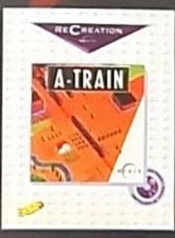


Envíanos tus creaciones, ampliaciones de juegos, nuevos escenarios, niveles y todo lo que te gustaría compartir con nosotros, junto con tu autorización por escrito y podrás ver tus creaciones en el CD-ROM del mes siguiente. No olvides tu dirección por si necesitamos ponernos en contacto contigo por correo.

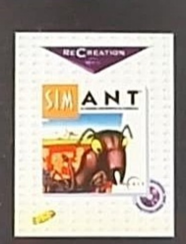


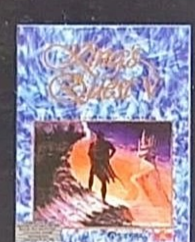
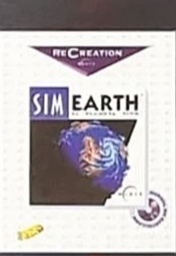
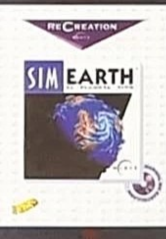




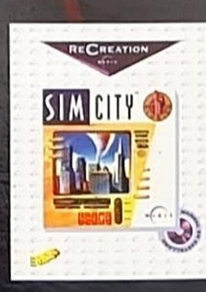
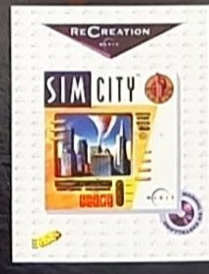




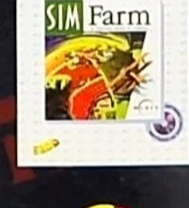


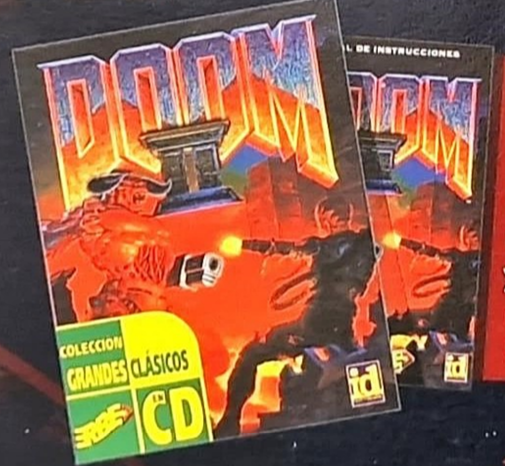






1996: ERBE lo demuestra.

ERBE te trae, a través del tiempo, la colección ***grandes clásicos en CD.*** Todo lo que en su día no pudiste tener remasterizado hoy en CD, caja grande, manual completo en castellano y todo desde

1.995 Pesetas.



ERBE SOFTWARE, S.A.
Méndez Alvaro, 57 • 28045 Madrid
Tel.: (91) 539 98 72 • Fax: (91) 528 83 63